

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
TEKNIK DASAR (*KIHON*) KARATE UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Ilmu Keolahragaan
Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan
guna Memperoleh Gelar Sarjana Pendidikan



Oleh:
Jaka Aliy Farissya
NIM. 11601241015

**PROGRAM STUDI PENDIDIKAN JASMANI KESEHATAN DAN REKREASI
JURUSAN PENDIDIKAN OLAAHRAGA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2015**

PERSETUJUAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” yang disusun oleh Jaka Aliy Farissya, NIM 11601241015 ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan.

Yogyakarta, 24 April 2015
Pembimbing,



Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M.Or.
NIP. 19821214 201012 2 004

PENGESAHAN

Skripsi ini berjudul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” yang disusun oleh Jaka Aliy Farissya, NIM. 11601241015 ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada tanggal 08 Mei 2015 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	TandaTangan	Tanggal
Indah Prasetyawati TP, M.Or.	KetuaPenguji		22/05/2015
Erwin Setyo K, M.Kes.	Sekretaris Penguji		22/05/2015
Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.	Penguji I (Utama)		20/05/2015
Saryono, S.Pd. Jas, M.Or.	Penguji II (Pendamping)		19/05/2015

Yogyakarta, Mei 2015
Fakultas Ilmu Keolahragaan

Dekan,




Drs. Rumpis Agus Sudarko, M. S
NIP. 196008241986011001

SURAT PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” benar-benar karya saya sendiri. Sepanjang sepengetahuan saya tidak terdapat karya atau pendapat yang ditulis atau diterbitkan orang lain kecuali sebagai acuan atau kutipan dengan mengikuti tata penulisan karya ilmiah yang telah lazim.

Tanda tangan dosen penguji yang tertera dalam halaman pengesahan adalah asli. Jika tidak asli, saya siap menerima sanksi ditunda yudisium pada periode berikutnya.

Yogyakarta, 24 April 2015
Yang Menyatakan,



Jaka Aliy Farissya
NIM. 11601241015

MOTTO

Hasil puncak tidak akan tercapai tanpa adanya proses, kita hanya punya hak untuk menjalankan setiap proses dengan penuh tanggung jawab, karena hasil hanya hak Allah SWT kepada kita, namun harus percaya hasil tidak akan pernah mengkhianati proses dan usaha. (Jaka Aliy Farissya)

Kemanapun engkau pergi, apapun aktifitas yang engkau lalui, selalu mintalah restu dan doa orang tua dan doakanlah mereka. (Jaka Aliy Farissya)

PERSEMBAHAN

Karya sederhana ini kupersembahkan untuk:

1. Kedua orang tuaku tercinta, Ibu Siti Jamilatun dan Bapak Kaslam, S.Pd. Terimakasih atas segala kasih sayang yang tiada henti, kesabaran yang tak terbatas, perjuangan yang hebat, melahirkan, membesarkan, mendidik hingga aku berani mempunyai mimpi dan cita-cita yang tak terhitung. Terimakasih atas setiap doa yang terus mengalir dalam setiap langkah-langkah kecilku. Kakakku Muhammad Arif Januar dan Adikku Diana Rosinta. Jangan lupa untuk bahagiakan bapak dan ibu. Kalian penyemangatku. I love you all.

**PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
TEKNIK DASAR (*KIHON*) KARATE UNTUK SISWA
SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**

Oleh:
Jaka Aliy Farissya
11601241015

ABSTRAK

Pengembangan media pembelajaran ini dikembangkan berdasarkan permasalahan yang ada yaitu guru belum mengajarkan materi beladiri teknik dasar (*kihon*) karate dan belum ada media pembelajaran terkait teknik dasar (*kihon*) karate yang menarik untuk siswa, sehingga perlu adanya strategi untuk menarik minat siswa dan membantu pemahaman siswa terhadap teknik dasar (*kihon*) karate dengan pengembangan media pembelajaran. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk berupa CD media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama khususnya siswa kelas VII.

Penelitian yang dilakukan merupakan penelitian dan pengembangan. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini dilakukan dengan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, uji coba, produksi akhir. Subjek penelitian ini adalah siswa di SMP Islam Terpadu Abu Bakar Yogyakarta. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dengan menggunakan instrumen berupa lembar penilaian. Teknik analisis data penelitian ini adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif presentase.

Hasil penelitian adalah tersusunya media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama dengan kategori sangat baik sebesar 89,09% pada uji coba kelompok besar. Dengan demikian media pembelajaran tersebut layak digunakan sebagai media belajar bagi siswa.

Kata Kunci: *Media Pembelajaran, Video Tutorial, Teknik Dasar (Kihon), Karate, Siswa, Sekolah Menengah Pertama.*

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur peneliti ucapkan kehadirat Allah SWT atas segala rahmat, karunia dan hidayah-Nya, sehingga penyusunan Tugas Akhir Skripsi dengan judul “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” dapat berjalan lancar dan terselesaikan sebagaimana mestinya.

Pada kesempatan kali ini peneliti menghaturkan ucapan terima kasih kepada:

1. Prof. Dr. Rochmat Wahab, M.Pd., MA., Rektor Universitas Negeri Yogyakarta yang telah memberikan kesempatan penulis menjadi mahasiswa Universitas Negeri Yogyakarta.
2. Drs. Rumpis Agus Sudarko, M.S. Dekan Fakultas Ilmu Keolahragaan, Universitas Negeri Yogyakarta atas segala arahan dan kebijakan dan ijin sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
3. Drs. Amat Komari, M.Si., Ketua Jurusan Pendidikan Olahraga dan Ketua Prodi PJKR Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta atas segala kemudahan yang diberikan.
4. Prof. Dr. Hari Amirullah Rachman, M.Pd., dosen penasehat akademik yang telah memberikan bimbingan dan nasehat selama kuliah di FIK UNY.
5. Indah Prasetyawati Tri Purnama Sari, M.Or., dosen pembimbing skripsi yang telah meluangkan banyak waktu, tenaga dan pikiran untuk memberikan arahan, masukan, saran. Dorongan, serta dengan sabar membimbing sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.
6. Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd., dosen ahli materi yang telah membantu dan membimbing saya selama validasi materi.
7. Saryono, S.Pd. Jas, M.Or., dosen ahli media yang telah membantu dan membimbing saya selama validasi media.
8. Bapak/Ibu Dosen dan Staf Karyawan Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta, yang telah memberikan bimbingan dan ilmu yang bermanfaat serta pelayanan yang baik untuk kelancaran penulisan skripsi ini.
9. Almamaterku Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta.

10. Kedua orang tuaku Ibu Siti Jamilatun dan Bapak Kaslam, S.Pd., yang telah memberikan segala bentuk perhatian dan pengertiannya yang tidak pernah berkurang.
11. Annisa Rahayu Savitri. Terimakasih telah sabar serta setia memberi semangat dan motivasi dalam menyelesaikan skripsi ini.
12. Keluarga besar karate Kota Yogyakarta, *coach*, senior, dan rekan-rekan atlit. Terimakasih telah hadirkan kehangatan keluarga yang luar biasa.
13. Sahabat kepengurusan organisasi UKM, Tomi Pujiono dan Nukman Syaifudin. Terimakasih telah membantu dalam proses menyelesaikan penelitian ini.
14. Rekan seperjuangan penghuni kontrakan cemara Ibang, Ido, Dion, Aan, Thomas. Ayo berjuang untuk masa depan.
15. Teman-teman FIK tak terkecuali terima kasih atas kebersamaannya selama masa perkuliahan berlangsung hingga skripsi ini dapat terselesaikan.
16. Semua pihak yang telah membantu penelitian ini.

Dalam penyusunan skripsi ini, penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari sempurna. Oleh karena itu, penulis mengharapkan kritik dan saran yang membangun demi kesempurnaan skripsi ini. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi mahasiswa Pendidikan Olahraga khususnya dan pembaca secara umum.

Yogyakarta, April 2015

Penulis

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN	ii
LEMBAR PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN.....	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN.....	vi
ABSTRAK	vii
KATA PENGANTAR	viii
DAFTAR ISI	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR GAMBAR.....	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xix
BAB I PENDAHULUAN	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Batasan Masalah	6
D. Rumusan Masalah	6
E. Tujuan Pengembangan	7
F. Manfaat Penelitian.....	7
G. Spesifikasi Produk	7
H. Pentingnya Pengembangan.....	9
BAB II KAJIAN PUSTAKA	
A. Deskripsi Teori	10
1. Hakikat Pengembangan	10
2. Hakikat Media Pembelajaran	11
3. Video Tutorial... ..	20
4. <i>Adobe Flash CS5</i>	29
5. Hakikat Karate.....	31

6. Karakteristik Siswa SMP.....	53
B. Penelitian yang Relevan	55
C. Kerangka Berfikir	57

BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian	60
B. Prosedur Penelitian	60
1. Identifikasi Potensi dan Masalah.....	61
2. Pengumpulan Bahan.....	61
3. Desain Produk	62
4. Pembuatan Produk.....	63
5. Validasi Produk	63
6. Revisi Produk	64
7. Produk Akhir	64
8. Uji Coba Produk.....	64
C. Spesifikasi Produk	67
D. Subyek Uji Coba.....	67
E. Jenis Data.....	69
F. Instrumen Penelitian	70
G. Teknik Analisis Data	75

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian.....	77
1. Data Uji Coba.....	77
a. Data Hasil Validasi Produk Ahli Materi	77
1) Validasi Produk Aspek Kualitas Materi.....	78
2) Validasi Produk Aspek Isi/Materi.....	79
3) Saran dan Komentar dari Ahli Materi... ..	81
b. Data Hasil Validasi Produk Ahli Media.....	87
1) Hasil Validasi Aspek Tampilan.....	87
2) Hasil Validasi Aspek Pemograman.....	89
3) Saran dan Komentar dari Ahli Media... ..	90
c. Data Uji Coba Satu Lawan Satu.....	98
d. Uji Coba Kelompok Kecil.....	100
e. Data Uji Coba Kelompok Besar.....	102
2. Analisis Data	103
a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi.....	103
b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media... ..	106
c. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	112
d. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil.....	116
e. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar... ..	121
3. Produk Media Pembelajaran Video Tutorial	128
B. Pembahasan	128

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN	
A. Kesimpulan	134
B. Implikasi Penelitian	134
C. Keterbatasan Penelitian	135
D. Saran	135
DAFTAR PUSTAKA	136
LAMPIRAN.....	138

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013.....	2
Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Materi.....	70
Tabel 3. Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi.....	71
Tabel 4. Penilaian Aspek Isi/Materi Materi oleh Ahli Materi... ..	71
Tabel 5. Aspek Penilaian Ahli Media... ..	72
Tabel 6. Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media.....	72
Tabel 7. Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media.....	73
Tabel 8. Aspek Penilaian Tanggapan Siswa... ..	73
Tabel 9. Aspek Tampilan pada Tahap Uji Coba.....	74
Tabel 10. Aspek Isi/Materi pada Tahap Uji Coba... ..	74
Tabel 11. Aspek Pembelajaran pada Tahap Uji Coba... ..	74
Tabel 12. Skor Penilaian Kualitas Media... ..	75
Tabel 13. Skor Penilaian Tanggapan Siswa.....	75
Tabel 14. Kategori Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa... ..	76
Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	78
Tabel 16. Skor Penilaian Aspek Isi/Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi.....	79
Tabel 17. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi.....	80
Tabel 18. Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media... ..	88
Tabel 19. Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media... ..	89
Tabel 20. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media... ..	90

Tabel 21.	Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	100
Tabel 22.	Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil... ..	101
Tabel 23.	Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar... ..	103
Tabel 24.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I... ..	104
Tabel 25.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I... ..	104
Tabel 26.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I... ..	105
Tabel 27.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap II... ..	105
Tabel 28.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II... ..	106
Tabel 29.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II... ..	106
Tabel 30.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I... ..	107
Tabel 31.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap I... ..	108
Tabel 32.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I... ..	108
Tabel 33.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap II... ..	109
Tabel 34.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap II... ..	109
Tabel 35.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II... ..	110

Tabel 36.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap III... ..	111
Tabel 37.	Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap III... ..	111
Tabel 38.	Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap III... ..	112
Tabel 39.	Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba satu Lawan Satu... ..	113
Tabel 40.	Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	113
Tabel 41.	Penilaian Aspek Isi/Materi Video Tutorial pada Uji Coba satu Lawan Satu... ..	114
Tabel 42.	Distribusi Frekuensi Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	114
Tabel 43.	Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	115
Tabel 44.	Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	115
Tabel 45.	Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (<i>Kihon</i>) Karate pada Uji Coba Satu Lawan Satu... ..	116
Tabel 46.	Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil... ..	117
Tabel 47.	Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil.....	117
Tabel 48.	Penilaian Aspek Isi/Materi Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	118
Tabel 49.	Distribusi Frekuensi Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	118
Tabel 50.	Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	119
Tabel 51.	Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran pada Uji Kelompok Kecil.....	120

Tabel 52.	Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (<i>Kihon</i>) Karate pada Uji Coba Kelompok Kecil.....	120
Tabel 53.	Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar.....	122
Tabel 54.	Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar... ..	123
Tabel 55.	Penilaian Aspek Isi/Materi Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Besar... ..	124
Tabel 56.	Distribusi Frekuensi Aspek Isi/Materi pada Uji Coba Kelompok Besar	125
Tabel 57.	Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Besar... ..	126
Tabel 58.	Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran pada Uji Kelompok Besar... ..	127
Tabel 59.	Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (<i>Kihon</i>) Karate pada Uji Coba Kelompok Besar... ..	127

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Gedan Barai</i>	37
Gambar 2. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Jodan Age-uke</i>	38
Gambar 3. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Chudan Soto-uke</i>	38
Gambar 4. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Chudan Uchi-uke</i>	39
Gambar 5. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Shuto-uke</i>	39
Gambar 6. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Tate Shuto-uke</i>	40
Gambar 7. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Kake Shuto-uke</i>	40
Gambar 8. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Haishu-uke</i>	41
Gambar 9. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Kakuto-uke</i>	41
Gambar 10. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Keito-uke</i>	42
Gambar 11. Tampilan Gerakan Tangkisan <i>Seiryuto-uke</i>	42
Gambar 12. Tampilan Gerakan <i>Teisho-uke</i>	43
Gambar 13. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Gyaku-tsuki</i>	43
Gambar 14. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Oi-tsuki</i>	44
Gambar 15. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Age-tsuki</i>	44
Gambar 16. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Kizami-tsuki</i>	45
Gambar 17. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Ura-tsuki</i>	45
Gambar 18. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Kagi-tsuki</i>	46
Gambar 19. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Mawashi-tsuki</i>	46
Gambar 20. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Awase-tsuki</i>	47
Gambar 21. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Yama-tsuki</i>	47
Gambar 22. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Heiko-tsuki</i>	48
Gambar 23. Tampilan Gerakan Tinjauan <i>Hasami-tsuki</i>	49
Gambar 24. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Mae Geri</i>	49
Gambar 25. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Yoko Geri Keage</i>	50
Gambar 26. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Yoko Geri Kekomi</i>	50
Gambar 27. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Mawashi Geri</i>	51
Gambar 28. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Ushiro Kekomi</i>	51

Gambar 29. Tampilan Gerakan Tendangan <i>Tobi Geri</i>	52
Gambar 30. Bagan Kerangka Berpikir Penelitian... ..	59
Gambar 31. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D... ..	60
Gambar 32. Model Pengembangan CD Video Tutorial Karate.....	66
Gambar 33. Diagram Kualitas Produk Validasi Ahli Materi... ..	80
Gambar 34. Tampilan <i>Kizami Tsuki</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	81
Gambar 35. Tampilan <i>Gedan Barai</i> Sebelum dan Sesudah Revisi... ..	82
Gambar 36. Tampilan <i>Mae Geri</i> Sebelum dan Sesudah Revisi... ..	83
Gambar 37. Tampilan Teks <i>Subtittle</i> Sebelum dan Sesudah Revisi.....	84
Gambar 38. Tampilan Daftar Pustaka Sebelum dan Sesudah Revisi... ..	85
Gambar 39. Tampilan Jenis Huruf Sebelum dan Sesudah Revisi... ..	86
Gambar 40. Diagram Kualitas Produk Validasi Ahli Media.....	90
Gambar 41. Tampilan Ukuran Tombol Sebelum dan Sesudah Revisi	91
Gambar 42. Tampilan Musik Pengantar Sebelum dan Sesudah Revisi.....	92
Gambar 43. Tampilan Tombol Materi Sebelum dan Sesudah Revisi.....	93
Gambar 44. Tampilan Warna <i>Flash</i> Sebelum dan Sesudah Revisi	94
Gambar 45. Tampilan Identitas Pengembang Sebelum dan Sesudah Revisi .	95
Gambar 46. Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi ..	96
Gambar 47. Tampilan Ukuran Video Sebelum dan Sesudah Revisi	97
Gambar 48. Tampilan <i>Slide</i> Foto Sebelum dan Sesudah Revisi	98
Gambar 49. Diagram Kualitas Produk Uji Coba Satu Lawan Satu.....	100
Gambar 50. Diagram Kualitas Produk Uji Coba Kelompok Kecil... ..	102
Gambar 51. Diagram Kualitas Produk Uji Coba Kelompok Besar... ..	103

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian	139
Lampiran 2. Surat Keterangan Penelitian.....	144
Lampiran 3. Validasi Ahli Mater Tahap I	145
Lampiran 4. Validasi Ahli Materi Tahap II.....	149
Lampiran 5. Validasi Ahli Media Tahap I	153
Lampiran 6. Validasi Ahli Media Tahap II	157
Lampiran 7. Validasi Ahli Media Tahap III	161
Lampiran 8. Lembar Kuisisioner Tanggapan Siswa.....	165
Lampiran 9. Teks Narasi/ <i>Subtittle</i> Video Tutorial.....	168
Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian.....	174

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Ilmu beladiri dikenal mulai dari adanya peradaban manusia, yang pada waktu itu hanya digunakan untuk mempertahankan diri dari serangan binatang buas dan alam sekitarnya. Namun sekarang, ilmu beladiri tidak hanya untuk mempertahankan diri tapi sudah dijadikan alat sebagai cara untuk menjaga kesehatan, meraih prestasi, dan sebagai jalan hidup.

Karate adalah salah satu dari sekian banyak olahraga khususnya beladiri yang berkembang lama di Indonesia. Karate juga merupakan cabang olahraga prestasi yang dipertandingkan baik dalam regional, nasional, maupun internasional. Di Indonesia ternyata karate mempunyai banyak penggemar, ini dibuktikan dengan munculnya berbagai macam organisasi karate dari berbagai aliran yang dianut oleh pendirinya masing – masing. Perkembangan karate saat ini dapat dibuktikan dengan banyaknya kejuaraan, mulai dari sekolah dasar, menengah, dan perguruan tinggi. Jenjang kejuaraan juga sudah ada mulai dari antar perguruan sampai kejuaraan tingkat dunia.

Bermanhot (2014:2) mengemukakan teknik karate terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu; (1) *Kihon*, yaitu teknik-teknik dasar karate seperti teknik memukul, menendang, dan menangkis; (2) *kata*, yaitu latihan jurus; (3) *Kumite*, yaitu latihan tanding atau pertarungan. Menurut Nakayama (1981:04) bahwa “*kata*” adalah jurus yang merupakan perpaduan dari semua teknik dasar yaitu tangkisan, tinjauan, sentakan, atau hentakan dan tendangan yang dirangkai

sedemikian rupa dalam satu kesatuan bentuk yang pasti. Sedangkan “*kumite*” adalah pertarungan dua orang yang saling berhadapan dan saling menampilkan teknik-teknik. *Kihon* (teknik dasar) adalah rangkaian gerak dasar yang wajib dipelajari sebelum lanjut mempelajari *kata* dan *kumite*. *Kihon* (teknik dasar) merupakan fondasi dari teknik karate, maka dari itu sebelum mempelajari *kata* dan *kumite*, *karateka* harus terlebih dahulu menguasai *kihon* (teknik dasar) dengan baik.

Beladiri merupakan salah satu materi pada mata pelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang wajib diajarkan pada siswa Sekolah Menengah Pertama. Materi tersebut sudah tercantum dalam Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013. Kompetensi Dasar Kurikulum 2013 SMP kelas VII yang menjelaskan materi beladiri dapat dilihat pada tabel sebagai berikut:

Tabel 1. Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar Kurikulum 2013

No	KOMPETENSI INTI	KOMPETENSI DASAR
1.	KI.3Memahami dan menerapkan pengetahuan (faktual, konseptual, dan prosedural) berdasarkan rasa ingin tahunya tentang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, budaya terkait fenomena dan kejadian tampak mata.	3.6 Memahami pengetahuan teknik dasar olahraga beladiri.
2.	KI.4 Mencoba, mengolah, dan menyaji dalam ranah konkret (menggunakan, mengurai, merangkai, memodifikasi, dan membuat) dan ranah abstrak (menulis, membaca, menghitung, menggambar, dan mengarang) sesuai dengan yang dipelajari di sekolah dan sumber lain yang sama dalam sudut pandang/teori.	4.4 mempraktikkan teknik dasar olahraga beladiri dengan menekankan gerak dasar fundamentalnya.

(Sumber: Kemendikbud, 2013:86)

Berdasarkan tabel di atas, sudah jelas materi beladiri merupakan salah satu materi wajib yang harus diajarkan kepada siswa. Namun guru-guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan khususnya guru yang menguasai beladiri kebanyakan belum mengajarkan materi beladiri. Berdasarkan wawancara peneliti dengan guru PJOK SMP IT Abu Bakar Yogyakarta, alasan guru belum mengajarkan materi beladiri antara lain: (1) belum ada media pembelajaran yang mudah digunakan untuk mengajarkan materi beladiri, (2) Guru belum benar-benar terampil menguasai beladiri, sehingga merasa tidak percaya diri untuk mengajarkan materi beladiri kepada siswa.

Berbagai macam beladiri bisa diajarkan kepada siswa. Karate bukan beladiri wajib yang harus diajarkan pada siswa. Beladiri antara lain Pencak Silat, Taekwondo, Judo, Wushu bisa diajarkan pada siswa. Karate bisa menjadi pilihan beladiri yang bisa diperkenalkan teknik dasarnya kepada siswa. Selain karate sudah mulai populer di Indonesia, karate merupakan beladiri yang mudah dipelajari gerak dasarnya. Namun pada kenyataannya pelaksanaan proses pembelajaran karate saat ini masih bersifat monoton. Pengajar atau pelatih masih menggunakan metode tradisional/klasikal dan tidak memanfaatkan media pembelajaran sehingga terlihat monoton. Cara mengajar atau melatih yang monoton dapat mengakibatkan kebosanan bagi siswa, hal ini terlihat dari pengalaman peneliti selama melatih di UKM KARATE INKAI UNY yang anggotanya banyak terdiri dari anak-anak usia SMP.

Kreatifitas dan strategi mengajar guru dalam proses pembelajaran sangat diperlukan agar tidak menyebabkan kebosanan bagi siswa. Salah satunya adalah

pemanfaatan media pembelajaran, karena dengan memanfaatkan media pembelajaran materi akan dengan mudah tersampaikan kepada siswa. Hujair AH Sanaky (2013:4) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran meliputi alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran. Media pembelajaran merupakan suatu media yang menjembatani antara guru/pelatih dengan anak didik dalam proses pembelajaran. Media yang bervariasi sangat mempengaruhi kreativitas dan kemudahan pemahaman anak terhadap konsep pembelajaran. Penyediaan media pembelajaran tidak selamanya harus dengan harga yang mahal, cukup dengan model yang sederhana namun menarik sehingga bisa membantu siswa dalam belajar.

Media pembelajaran olahraga sudah cukup banyak, namun berdasarkan observasi penulis pada bulan Juli 2014 di toko-toko media ternama Yogyakarta ternyata belum ada media pembelajaran olahraga beladiri karate terkait teknik dasar karate berupa video tutorial yang menarik dan lengkap, hanya ada media tentang peraturan pertandingan karate. *Youtube* sebagai salah satu media pembelajaran berbasis video sebenarnya bisa dijadikan siswa sebagai media pembelajaran, namun tidak semua siswa atau sekolah bisa mengakses media tersebut karena berbagai keterbatasan misalnya, belum tersedianya jaringan internet di sekolah.

Oleh karena itu peneliti bermaksud melaksanakan penelitian dengan mendesain media pembelajaran berupa video tutorial tentang teknik dasar (*kihon*) pada olahraga karate untuk siswa SMP. Video tutorial ini dikembangkan dengan konsep agar siswa bisa dengan mudah mempelajari gerakan teknik dasar karate dimanapun dan kapanpun tanpa harus terpaku pada jam pelajaran PJOK, dan terpaku pada guru/pelatih, sehingga diharapkan media video tutorial ini dapat dijadikan sebagai media alternatif dalam mempelajari teknik dasar karate.

Berdasarkan latar belakang maka peneliti tertarik untuk membahas pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa Sekolah Menengah Pertama. Melalui penelitian dan pengembangan ini maka akan menghasilkan sebuah media berupa video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk anak usia SMP. Media ini diharapkan dapat membantu guru dalam proses pengajaran dan siswa dalam proses belajar. Siswa dapat memanfaatkan media video tutorial tersebut dengan menggunakan komputer ataupun laptop yang tersedia dan dapat digunakan kapan saja dan dimana saja.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah di atas, maka dapat diidentifikasi sebagai berikut:

1. Masih adanya beberapa guru-guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan yang belum mengajarkan materi beladiri pada siswa khususnya siswa SMP.

2. Pengajar atau pelatih saat mengajar karate masih menggunakan metode tradisional/klasikal sehingga proses pembelajaran menjadi monoton dan kurang menarik siswa.
3. Kurang kreatifnya guru dalam memanfaatkan media pembelajaran dalam proses pembelajaran teknik dasar karate.
4. Media pembelajaran terkait karate hanya ada tentang peraturan pertandingan karate, belum ada tentang teknik dasar karate, khususnya di Universitas Negeri Yogyakarta.
5. Perlunya pengembangan video tutorial teknik dasar karate yang mudah digunakan dan mudah diakses sebagai media belajar siswa.

C. Batasan Masalah

Agar permasalahan dalam penelitian ini tidak menjadi luas, perlu ada batasan-batasan sehingga ruang lingkup penelitian menjadi jelas. Berdasarkan identifikasi masalah diatas, maka dalam penelitian ini peneliti hanya akan memfokuskan pada “Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama.” Fokus teknik karate yang akan dibahas adalah teknik dasar (*kihon*) dalam karate.

D. Rumusan Masalah

Berdasarkan batasan masalah di atas, maka dapat dirumuskan masalah yang akan diteliti yaitu: bagaimana mengembangkan media pembelajaran teknik dasar (*kihon*) karate berupa video tutorial untuk siswa SMP?

E. Tujuan Pengembangan

Tujuan dalam pengembangan ini adalah untuk menciptakan produk media pembelajaran teknik dasar (*kihon*) karate berupa video tutorial untuk siswa SMP.

F. Manfaat Penelitian

Penelitian pengembangan ini mempunyai beberapa manfaat baik secara teoritis maupun praktis.

1. Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan bisa menjadi sumbangan media belajar dalam hal pengenalan teknik dasar (*kihon*) karate.

2. Praktis

- a. Bagi peserta didik, dengan menggunakan video tutorial diharapkan lebih tertarik untuk belajar teknik dasar (*kihon*) karate secara mandiri dan tidak terpaku kepada guru/pelatih.
- b. Bagi guru/pelatih, dapat digunakan sebagai sarana media pembelajaran dalam menyampaikan materi teknik dasar (*kihon*) karate.

G. Spesifikasi Produk

Produk yang akan dihasilkan oleh penelitian pengembangan ini mempunyai spesifikasi sebagai berikut :

1. Video tutorial berisi 15 teknik dasar yang memiliki tingkat kesulitan yang ringan bagi anak usia SMP. Berikut urutan 15 teknik dasar didalam video tutorial tersebut:

a. *Dachi* (kuda-kuda):

- 1) *Heiko dachi* (kuda-kuda kaki sejajar)
- 2) *Kiba dachi* (kuda-kuda tengah /tunggang kuda)
- 3) *Zenkutsu dachi* (kuda-kuda tekuk kaki depan)
- 4) *Kokutsu dachi* (kuda-kuda tekuk kaki belakang)

b. *Uke* (tangkisan):

- 1) *Gedan barai* (tangkisan sapuan bawah)
- 2) *Age uke* (tangkisan mengangkat ke atas)
- 3) *Uchi uke* (tangkisan tengah dari dalam)
- 4) *Soto uke* (tangkisan tegah dari luar)
- 5) *Shuto uke* (tangkisan pedang tangan)

c. *Tsuki* (pukulan):

- 1) *Kizami-tsuki* (tinjauan menusuk – tangan dan kaki sama)
- 2) *Gyaku-tsuki* (tinjauan berkebalikan – tangan dan kaki tidak sama)

d. *Geri* (tendangan):

- 1) *Mae geri* (tendangan lurus kedepan)
- 2) *Yoko geri keage* (tendangan samping mengibas ke atas)
- 3) *Yoko geri kekomi* (tendangan menyodok ke samping)
- 4) *Mawashi geri* (tendangan setengah lingkaran)

2. Video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate tersebut berfungsi sebagai alat bantu guru dalam penyampaian materi maupun siswa dalam mempelajari materi. Desain video yang menarik, unik, dan memungkinkan tidak membosankan sehingga dapat membangkitkan motivasi siswa.

H. Pentingnya Pengembangan

Terciptanya pengembangan video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa SMP akan memberikan kemudahan bagi siswa dalam belajar memahami dan mempraktikkan bagaimana teknik dasar (*kihon*) karate dengan efektif dan mandiri. Selain itu juga akan memudahkan guru atau pelatih dalam memberikan materi tentang teknik dasar (*kihon*) karate selain dengan cara klasikal atau monoton.

BAB II KAJIAN PUSTAKA

A. Deskripsi Teori

1. Hakikat Pengembangan

Pengembangan adalah proses penerjemahan spesifikasi desain ke dalam bentuk fisiknya (Agus Suryobroto, 2001:15). Domain pengembangan mencakup berbagai variasi yang diterapkan dalam pembelajaran, demikian juga tidak berfungsi secara independen terpisah dari evaluasi, manajemen, dan pemakaian. Pada dasarnya domain pengembangan dapat dideskripsikan oleh: 1) pesan yang dikendalikan oleh isi, 2) strategi pembelajaran yang dikendalikan oleh pengendali, 3) manifestasi teknologi secara fisik-perangkat keras, perangkat lunak, dan materi pembelajaran.

Dikemukakan oleh Nusa Putra (2011:72), pengembangan merupakan penggunaan ilmu atau pengetahuan teknis dalam rangka memproduksi bahan baru atau peralatan, produk dan jasa yang ditingkatkan secara substansial untuk proses atau sistem baru, sebelum dimulainya produksi komersial atau aplikasi komersial, atau untuk meningkatkan secara substansial apa yang sudah diproduksi atau digunakan. Menurut Gay (dalam Rahajeng Kartika Sari, 2010:11), model penelitian pengembangan merupakan suatu usaha untuk mengembangkan produk pendidikan yang efektif berupa material pembelajaran, media, strategi, atau material lainya dalam pembelajaran untuk digunakan di

sekolah, bukan untuk menguji teori. Selanjutnya, Rahajeng Kartika Sari (2010:12) menuliskan bahwa menurut Soenarto penelitian pengembangan adalah:

Sebagai suatu proses untuk mengembangkan dan memvalidasi produk-produk yang akan digunakan dalam pendidikan dan pembelajaran. Penelitian pengembangan adalah upaya untuk mengembangkan dan menghasilkan suatu produk berupa materi, media, alat atau strategi pembelajaran, digunakan untuk mengatasi masalah di kelas/laboratorium dan bukan untuk menguji teori.

Berdasarkan penjelasan di atas maka dapat disimpulkan bahwa penelitian pengembangan adalah kegiatan penelitian yang dirancang secara sistematis melalui proses tertentu untuk menciptakan atau mengembangkan sebuah produk, baik produk media pembelajaran atau alat bantu dalam melaksanakan proses pembelajaran. Produk tersebut digunakan untuk menyelesaikan masalah yang ada pada proses pembelajaran.

2. Hakikat Media Pembelajaran

Kata media yang pertama adalah alat (sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster), yang kedua adalah terletak diantara dua pihak (orang, golongan, dsb) (Hasan Alwi, 2000:726). Azhar Arsyad (2002:3), kata 'media' berasal dari bahasa latin *medius* yang secara harafiah berarti 'tengah', 'perantara' atau 'pengantar'. Pengertian media mengarah pada sesuatu yang mengantar/meneruskan informasi (pesan) antara sumber (pemberi pesan) dan penerima pesan. Sedangkan *National Education Association* dalam Azhar Arsyad (2002:5) memberikan definisi media sebagai bentuk-bentuk komunikasi

baik tercetak maupun audio-visual dan peralatannya; dengan demikian media dapat dimanipulasi, dilihat, didengar, atau dibaca.

Kata pembelajaran berasal dari kata ajar. Ajar yang artinya petunjuk yang diberikan kepada orang lain supaya diketahui, pembelajaran adalah proses, cara, perbuatan menjadikan orang atau makhluk hidup belajar (Hasan Alwi, 2000:17). Azhar Arsyad (2002:2-3) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah bagian yang tidak terpisahkan dari proses belajar mengajar demi terciptanya tujuan pendidikan pada umumnya dan tujuan pembelajaran di sekolah pada khususnya. Proses belajar mengajar pada hakikatnya adalah komunikasi, yaitu proses penyampaian pesan dari sumber pesan, melalui saluran atau perantara yang digunakan untuk menyampaikan ke penerima pesan.

Istilah media pembelajaran muncul karena dalam proses pembelajaran pada dasarnya juga merupakan proses komunikasi yang pasti akan melibatkan atau memasukkan media ke dalam proses tersebut (Etin Solihatin dan Raharjo, 2005:23). Hujair AH Sanaky (2013:4) menyimpulkan bahwa media pembelajaran adalah sarana atau alat bantu pendidikan yang dapat digunakan sebagai perantara dalam proses pembelajaran untuk mempertinggi efektifitas dan efisiensi dalam mencapai tujuan pengajaran. Dalam pengertian yang lebih luas, media pembelajaran meliputi alat, metode dan teknik yang digunakan dalam rangka lebih mengefektifkan komunikasi dan interaksi antara pengajar dan pembelajar dalam proses pembelajaran.

Berdasarkan berbagai pengertian di atas, dapat disimpulkan bahwa media merupakan salah satu alat bantu sekaligus perantara bagi guru dan juga siswa dalam proses pembelajaran. Media dalam proses pembelajaran dapat diartikan sebagai alat untuk menghadirkan objek pembelajaran yang tidak dapat dihadirkan secara langsung kepada siswa. Dengan adanya media, proses pembelajaran akan lebih menarik hati para siswa. Dengan menggunakan media, siswa akan lebih terdorong semangat untuk belajar di dalam maupun di luar kelas.

a. Tujuan dan Manfaat Media Pembelajaran

Tujuan media pembelajaran sebagai alat bantu pembelajaran menurut Hujair AH Sanaky (2013:5) adalah sebagai berikut:

- 1) Mempermudah proses pembelajaran di kelas,
- 2) Meningkatkan efisiensi proses pembelajaran,
- 3) Menjaga relevansi antara materi pelajaran dengan tujuan belajar,
- 4) Membantu konsentrasi pembelajar dalam proses pembelajaran.

Peranan media dalam proses pembelajaran yang diungkapkan oleh Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:6-7) adalah sebagai berikut:

- 1) Alat untuk memperjelas bahan pengajaran pada saat guru menyampaikan pelajaran. Dalam hal ini media digunakan guru sebagai variasi penjelasan verbal mengenai bahan pengajaran.
- 2) Alat untuk mengangkat atau menimbulkan persoalan untuk dikaji lebih lanjut dan dipecahkan oleh peserta didik dalam proses belajarnya. Paling tidak guru dapat menempatkan media sebagai sumber pertanyaan atau simulasi belajar.
- 3) Sumber belajar bagi peserta didik, artinya media tersebut berisikan bahan-bahan yang harus dipelajari peserta didik

baik individu maupun kelompok. Dengan demikian akan banyak membantu tugas guru dalam kegiatan mengajarnya.

Media pembelajaran dapat menambah kualitas proses belajar peserta didik yang diharapkan dapat mempertinggi hasil belajar yang dicapai. Ada beberapa alasan menurut Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005:2-3) mengapa media pembelajaran dapat mempertinggi hasil belajar, adalah sebagai berikut:

- 1) Pembelajaran akan lebih menarik perhatian peserta didik sehingga dapat menumbuhkan motivasi belajar.
- 2) Bahan pembelajaran akan lebih jelas maknanya sehingga dapat lebih dipahami oleh peserta didik, dan memungkinkan peserta didik menguasai tujuan pembelajaran lebih baik.
- 3) Metode pembelajaran akan lebih bervariasi, tidak semata-mata komunikasi verbal oleh guru, sehingga peserta didik tidak bosan dan guru tidak kehabisan tenaga, apalagi jika guru mengajar untuk setiap jam pelajaran.
- 4) Peserta didik lebih banyak melakukan kegiatan belajar, sebab tidak hanya mendengarkan uraian guru, tetapi juga aktivitas lain seperti mengamati, melakukan, mendemonstrasikan, dan lain-lain.
- 5) Penggunaan media pembelajaran erat kaitannya dengan tahapan berfikir peserta didik, sebab melalui media pembelajaran hal-hal yang kompleks dapat disederhanakan.

Menurut Arief S. Sadiman dalam Sukiman (2012:40-41) media memiliki beberapa manfaat antara lain sebagai berikut:

- 1) Media pembelajaran dapat memperjelas penyajian atau penyampaian pesan agar tidak terlalu bersifat visual.
- 2) Meringkas dan mengatasi keterbatasan ruang, waktu, serta daya indera seperti; a) objek yang terlalu besar (misalnya: candi) atau terlalu kecil (misalnya: bakteri), b) peristiwa langka dan bersejarah yang terjadi hanya satu kali dalam jangka waktu yang cukup lama

dapat ditampilkan dalam bentuk film atau video, c) objek yang rumit (misalnya: peredaran darah), d) peristiwa yang membahayakan (misalnya: tawuran), e) peristiwa alam seperti tsunami dan gunung meletus.

- 3) Dengan media, akan mengurangi sikap siswa yang pasif. Siswa akan lebih terdorong untuk belajar, minat pada siswa akan meningkat, dan siswa akan lebih termotivasi dengan adanya penggunaan media. Maka dari itulah, siswa akan merasa bergairah sehingga dengan begitu sangat memungkinkan siswa akan lebih aktif dan reaktif.
- 4) Memberikan kesamaan pengalaman kepada siswa tentang peristiwa-peristiwa di sekitar yang sangat memungkinkan adanya interaksi langsung dengan guru, masyarakat, serta lingkungan.

Selain itu, manfaat media pembelajaran bagi pengajar dan pembelajar menurut Hujair AH Sanaky (2013:6) adalah sebagai berikut:

- 1) Manfaat media pembelajaran bagi pengajar, sebagai berikut:
 - a) Memberikan pedoman, arah untuk mencapai tujuan pembelajaran,
 - b) Menjelaskan struktur dan urutan pengajaran secara baik,
 - c) Memberikan kerangka sistematis mengajar secara baik,
 - d) Memudahkan kendali pengajar terhadap materi pelajaran,
 - e) Membantu kecermatan, ketelitian dalam penyajian materi pembelajaran,
 - f) Membangkitkan rasa percaya diri seorang pengajar,
 - g) Meningkatkan kualitas pengajaran,
 - h) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar,
 - i) Menyajikan inti informasi, pokok-pokok secara sistematis, sehingga memudahkan penyampaian, dan
 - j) Menciptakan kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan dan tanpa tekanan.
- 2) Manfaat media pembelajaran bagi pembelajar, adalah:
 - a) Meningkatkan motivasi belajar pembelajar,

- b) Memberikan dan meningkatkan variasi belajar bagi pembelajar,
- c) Memudahkan pembelajar untuk belajar,
- d) Merangsang pembelajar untuk berfikir dan beranalisis,
- e) Pembelajaran dalam kondisi dan situasi belajar yang menyenangkan tanpa tekanan, dan
- f) Pembelajar dapat memahami materi pelajaran secara sistematis yang disajikan.

Kemp dan Dayton dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2005: 23-25) mengidentifikasikan beberapa manfaat menggunakan media pembelajaran sebagai berikut:

- 1) Dapat menyeragamkan atau menyamakan isi dari materi pelajaran,
- 2) Proses pembelajaran menjadi lebih interaktif,
- 3) Proses pembelajaran menjadi lebih jelas dan menarik,
- 4) Efisiensi dalam waktu dan tenaga,
- 5) Meningkatkan kualitas hasil belajar siswa,
- 6) Media memungkinkan proses belajar dapat dilakukan di mana saja dan kapan saja,
- 7) Media dapat menumbuhkan sikap positif siswa terhadap materi dan proses belajar,
- 8) Mengubah peran guru ke arah yang lebih positif dan produktif.

Berdasarkan berbagai manfaat yang dikemukakan oleh para ahli, dapat disimpulkan bahwa dalam proses pembelajaran dengan menggunakan media pembelajaran akan lebih terbantu dalam menyampaikan materi pembelajaran dan siswa akan terbantu dalam menerima materi pelajaran. Tujuan pembelajaran diharapkan tercapai sesuai dengan aturan dan proses pembelajaran dengan bantuan media pembelajaran. Media juga mampu menampilkan objek-objek yang kemungkinan siswa tidak mampu untuk melihat langsung ke tempat dimana objek tersebut berada. Misalnya, video keadaan luar angkasa

bisa ditampilkan dengan menggunakan LCD, sehingga guru dan siswa tidak perlu untuk mendatangi objek yang kemungkinan besar tidak bisa dijangkau tersebut.

b. Ciri-ciri media pembelajaran

Beberapa ciri-ciri umum yang terkandung dalam media pembelajaran menurut Azhar Arsyad (2002:6) antara lain:

- 1) Media pembelajaran memiliki pengertian fisik yang dewasa ini dikenal sebagai *hardware* (perangkat keras), yaitu suatu benda yang dapat dilihat, didengar, atau diraba dengan pancaindera.
- 2) Media pembelajaran memiliki pengertian nonfisik yang dikenal sebagai *software* (perangkat lunak), yaitu kandungan pesan yang terdapat dalam perangkat keras yang merupakan isi yang ingin disampaikan kepada siswa.
- 3) Penekanan media pembelajaran terdapat pada visual dan audio.
- 4) Media pembelajaran memiliki pengertian alat bantu pada proses belajar baik di dalam maupun di luar kelas.
- 5) Media pembelajaran digunakan dalam rangka komunikasi dan interaksi guru dengan siswa dalam proses pembelajaran.
- 6) Media pembelajaran dapat digunakan secara massal (misalnya radio, televisi), kelompok besar atau kelompok kecil (misalnya, film, *slide*, video, OHP), atau perorangan misalnya modul, komputer, *radio tape*/kaset, *video recorder*.

c. Klasifikasi media pembelajaran

Terdapat berbagai macam media pembelajaran, mulai dari yang paling sederhana sampai dengan media yang paling canggih dan rumit. Media bisa diciptakan oleh guru itu sendiri ataupun dibuat oleh ahli media sehingga guru hanya sekadar menggunakan hasil media tersebut (Etin Solihatin dan Raharjo, 2005:26). Menurut Anderson dalam Etin Solihatin dan Raharjo (2005:26), media dapat dikelompokkan menjadi beberapa golongan, yaitu:

- 1) Audio, misalnya: kaset audio, siaran radio, CD, telepon.

- 2) Cetak, misalnya: buku pelajaran, bahan ajar, modul, brosur, *leaflet*, gambar-gambar.
- 3) Audio Cetak, misalnya: kaset audio yang dilengkapi bahan tertulis.
- 4) Proyeksi Visual Diam, misalnya: *Overhead Transparency* (OHT), *slide* (dalam *power point*).
- 5) Proyeksi Audiovisual Diam, misalnya: *slide* bersuara (pada *power point*).
- 6) Visual Gerak, misalnya: film bisu.
- 7) Audio visual gerak, misalnya: film gerak bersuara, video/VCD/DVD, televisi.
- 8) Objek Fisik, misalnya: benda yang bersifat realistik (nyata).
- 9) Manusia dan Lingkungan, misalnya: Pemakai Narkoba, Wirausahawan, Pedagang.
- 10) Komputer, misalnya: CAI (pembelajaran dengan basis komputer).

d. Karakteristik Media Pembelajaran

Azhar Arsyad (2002:103) membagi karakteristik media pembelajaran menjadi empat kelompok berdasarkan teknologi, yaitu: media hasil teknologi cetak, media hasil teknologi audio-visual, media hasil teknologi berdasarkan komputer, dan media hasil gabungan teknologi cetak dan komputer. Masing-masing kelompok

media tersebut memiliki karakteristik yang khas dan berbeda satu dengan yang lainnya.

- 1) Media visual, yaitu jenis media yang digunakan hanya mengandalkan indera penglihatan peserta didik semata-mata, sehingga pengalaman belajar yang diterima peserta didik sangat tergantung pada kemampuan penglihatannya seperti buku, jurnal, poster, globe bumi, peta, foto, alam sekitar dan sebagainya.
- 2) Media audio adalah jenis media yang digunakan dalam proses pembelajaran dengan hanya melibatkan indera pendengaran peserta didik. Pengalaman belajar yang akan didapatkan adalah dengan mengandalkan indera kemampuan pendengaran.
- 3) Media audio-visual, adalah jenis media yang digunakan dalam kegiatan pembelajaran dengan melibatkan pendengaran dan penglihatan sekaligus dalam satu proses atau kegiatan. Pesan dan informasi yang dapat disalurkan melalui media ini dapat berupa pesan verbal dan nonverbal yang mengandalkan baik penglihatan maupun pendengaran.
- 4) Multimedia, yaitu media yang melibatkan jenis media untuk merangsang semua indera dalam satu kegiatan pembelajaran.

Karakteristik media pembelajaran perlu diketahui guru sebagai sumber informasi sehingga dapat dengan mudah menggunakan media sebagai perantara penyampaian pesan kepada peserta didik, sesuai dengan kondisi tempat, ruang, waktu serta

keefektifan dan keefesiensiannya. Sehingga informasi materi dapat diterima dan tersalurkan oleh peserta didik dengan tepat sasaran dan baik.

Berdasarkan beberapa pendapat tentang klasifikasi dan karakteristik dapat disimpulkan bahwa fungsi media dalam pembelajaran secara rinci adalah sebagai berikut: 1) Memperjelas penyajian materi (pesan) dalam bentuk visualisasi yang jelas sehingga pesan tidak terlalu bersifat verbalistik; 2) Mengatasi keterbatasan ruang, waktu dan daya indera; 3) Menjadikan pengalaman manusia dari abstrak menjadi kongkret; 4) Memberikan stimulus dan rangsangan kepada siswa untuk belajar secara aktif; 5) Dapat meningkatkan motivasi siswa sehingga dapat meningkatkan prestasi belajar.

3. Video Tutorial

a. Definisi Video Tutorial

Menurut Hasan Alwi (2000:1261), video adalah bagian yang memancarkan gambar pada pesawat televisi; rekaman gambar hidup atau program televisi untuk ditayangkan. Iqra' Al Firdaus (2010:13-14), video atau film adalah rangkaian banyak *frame* gambar yang diputar secara cepat. Masing-masing *frame* merupakan rekaman dari tahapan-tahapan dalam suatu gerakan. Semakin cepat perputarannya, semakin halus gerakannya, walaupun sebenarnya

terdapat jeda antar *frame*. Namun sebagai manusia tidak bisa menangkap jeda tersebut.

Sebagai bahan ajar noncetak, video kaya informasi dan lugas untuk dimanfaatkan dalam program pembelajaran, karena dapat sampai ke hadapan peserta didik secara langsung. Selain itu, video menambah suatu dimensi baru terhadap pembelajaran. Peserta didik dapat melihat gambar dari bahan ajar cetak dan suara dari pemrograman audio. Namun, dalam video peserta didik akan memperoleh semuanya, yaitu gambar bergerak beserta suara. Sehingga peserta didik seperti berada di tempat yang sama dengan program yang sedang ditayangkan dalam video. (Andi Prastowo, 2012:300).

Hasan Alwi (2000:1230) menjelaskan bahwa tutorial adalah (1) pembimbingan kelas oleh seorang pengajar (tutor) untuk seorang mahasiswa atau sekelompok kecil mahasiswa, (2) Pengajaran tambahan melalui tutor. Sedangkan menurut Cheppy Riyana (2007:2) media video pembelajaran adalah media yang menyajikan audio dan visual yang berisi pesan-pesan pembelajaran baik yang berisi konsep, prinsip, prosedur, teori aplikasi untuk membantu pemahaman terhadap suatu materi pembelajaran.

Video tutorial dapat diproduksi untuk menjelaskan secara detail suatu proses tertentu, cara pengerjaan tugas tertentu, cara latihan, dan lain sebagainya guna memudahkan tugas

trainer/instruktur/guru/dosen/manajer. Dalam proses produksi video ini, informasi dapat ditampilkan dalam kombinasi berbagai bentuk (*shooting*, video, grafis, animasi, narasi, dan teks) yang memungkinkan informasi tersebut terserap secara optimal oleh penonton. Sebagai contohnya ialah *training safety process* produksi dipabrik kimia, latihan ritual manasik haji, training sepak bola, dan konsep-konsep ilmu pengetahuan yang lebih mudah dipahami jika dijelaskan secara visual (Iqra' Al Firdaus, 2010:70-71).

Jadi video tutorial merupakan serangkaian gambar hidup yang disusun secara sistematis dan ditayangkan oleh pengajar/guru kepada siswa. Video tutorial membantu siswa dalam memahami suatu materi pembelajaran sebagai bimbingan atau bahan pengajaran tambahan. Video bersifat interaktif tutorial memimbing peserta didik untuk memahami sebuah materi melalui visualisasi. Peserta didik dapat secara interaktif mengikuti kegiatan praktik sesuai dengan yang diajarkan dalam video. Oleh karena itu sedikit banyak video merupakan salah satu alternatif dalam mengatasi kemerosotan pelajaran dalam pembelajaran di sekolah.

b. Karakteristik Video

Menurut Lowther, Russell, dan Smaldino (2011: 407-408) karena video sebagai salah satu sarana yang dirancang untuk memproduksi gambar realistik dari dunia sekitar, penonton video

cenderung lupa bahwa atribut mendasar dari video adalah kemampuan merekayasa perspektif ruang dan waktu.

1) Rekayasa waktu

Video memungkinkan siswa untuk meningkatkan atau mengurangi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian. Misalnya, butuh waktu yang sangat lama bagi siswa untuk benar-benar mengamati pembangunan jalan tol, tetapi menyunting video dengan cermat dari berbagai kegiatan yang berbeda-beda bisa menata ulang pentingnya kejadian tersebut dalam beberapa menit saja.

a) Kompresi waktu

Video bisa mengompresi waktu yang dibutuhkan untuk mengamati sebuah kejadian. Misalnya, sebuah bunga bisa terlihat mengembang dihadapan mata, atau bintang-bintang bisa menggores di sepanjang langit pada malam hari. Teknik ini dikenal dengan *time lapse* atau ‘selang waktu’.

b) Perluasan Waktu

Waktu juga bisa diperluas dengan video melalui sebuah teknik yang disebut *slow motion* atau ‘gerak lambat’. Beberapa kejadian terjadi terlalu cepat untuk dilihat. Namun, dengan mengambil video kejadian semacam itu pada kecepatan sangat tinggi dan kemudian

memproyeksikan gambar tersebut pada kecepatan normal, maka apa yang terjadi bisa diamati.

2) Rekayasa Tempat

Video memungkinkan siswa untuk melihat fenomena baik dalam makrokosmos maupun mikrokosmos, yaitu pada kisaran yang sangat dekat atau jarak yang sangat jauh. Siswa bisa melihat bumi dari pesawat ulang alik (pandangan makro). Di titik ekstrim lainnya, siswa bisa melihat pembebasan sel dalam mikroskop (pandangan mikro).

3) Animasi

Waktu dan tempat juga bisa direkayasa dengan animasi. Ini merupakan teknik yang mengambil untung dari persistensi penglihatan untuk memberikan gerakan pada objek yang tidak memiliki animasi. Terdapat beberapa teknik untuk memperoleh animasi, tetapi pada dasarnya animasi dibuat dari serangkaian foto, gambar, atau gambar komputer, oleh pemindahan-pemindahan kecil dari benda atau gambar.

c. Kriteria Video untuk Pembelajaran

Menurut Cheppy Riyana (2007: 11-14) pengembangan dan pembuatan video pembelajaran harus mempertimbangkan kriteria sebagai berikut:

1) Tipe materi

Media video cocok untuk materi pelajaran yang bersifat menggambarkan suatu proses tertentu, sebuah alur demonstrasi, sebuah konsep atau mendeskripsikan sesuatu.

Misalnya bagaimana membuat *cake* yang benar, bagaimana membuat pola pakaian, proses metabolisme tubuh, dan lain-lain.

2) Durasi Waktu

Media video memiliki durasi yang lebih singkat yaitu sekitar 20-40 menit, berbeda dengan file yang pada umumnya berdurasi antara 2-3 jam. Mengingat kemampuan daya ingat dan kemampuan konsentrasi manusia yang cukup terbatas antara 15-20 menit, menjadikan media video mampu memberikan keunggulan dibandingkan film.

3) Format sajian video

Film pada umumnya disajikan dengan format dialog dengan unsur dramatikanya yang lebih banyak. Film lepas banyak bersifat imajinatif dan kurang ilmiah. Hal ini berbeda dengan kebutuhan sajian untuk video pembelajaran yang mengutamakan kejelasan dan penguasaan materi. Format video yang cocok untuk pembelajaran diantaranya: naratif, wawancara, presenter, dan format gabungan.

4) Ketentuan teknis

Media video tidak terlepas dari aspek teknis yaitu kamera, teknik pengambilan gambar, teknik pencahayaan, *editing*, dan suara. Pembelajaran lebih menekankan pada kejelasan pesan, dengan demikian sajian-sajian yang komunikatif perlu dukungan teknis tersebut.

d. Kelebihan Video dalam Pengajaran dan Pembelajaran

Menurut Lowther, Russell, dan Smaldino (2011: 404-406), video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajar diseluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal. Video bisa membawa pembelajar hampir ke mana saja memperluas minat siswa melampaui dinding ruang kelas. Benda-benda yang besar untuk dibawa ke ruang kelas, peristiwa berbahaya untuk diamati seperti gerhana matahari. Waktu dan biaya dari kunjungan ke lapangan bisa dihindari.

1) Ranah Kognitif

Dalam ranah kognitif, pembelajar mengamati reka ulang dramatis dari kejadian bersejarah dan perekaman aktual dari kejadian yang sudah berlalu. Warna, suara, dan gerakan mampu menghidupkan kepribadian. Video bisa membantu buku cetak dengan memperlihatkan proses, hubungan, dan teknik.

2) Ranah Afektif

Video bisa bekerja dengan baik ketika salah satu unsur dari emosi atau keinginan muncul. Model peran dan pesan dramatis pada video bisa mempengaruhi sikap. Potensinya yang besar untuk dampak emosional, video bisa bermanfaat dalam membentuk sikap personal dan sosial.

3) Ranah Kemampuan Motorik

Video baik untuk menampilkan bagaimana sesuatu bekerja. Pertunjukan kemampuan motorik bisa dengan mudah dilihat melalui media daripada dalam kehidupan nyata. Mengajar proses tahap demi tahap, bisa ditampilkan seketika, mempercepatnya untuk memberikan sebuah tinjauan, atau melambatkannya untuk menampilkan detail yang spesifik.

4) Ranah Kemampuan Interpersonal

Ketika siswa sedang belajar kemampuan interpersonal, seperti penyelesaian konflik dan hubungan dengan sesama, siswa bisa

mengamati orang lain dalam video untuk pertunjukannya dan dianalisis, kemudian bisa mempraktikannya.

5) Kunjungan Lapangan Virtual

Video bisa membawa siswa ke tempat yang mungkin tidak bisa dikunjungi. Siswa dapat dibawa ke hutan Amazon, hutan Guinea, atau kawasan kutub utara yang membeku. Media video bisa membawa siswa ke tempat seperti itu dan banyak lagi yang lainnya.

6) Dokumenter

Video merupakan sarana untuk mendokumentasikan kejadian aktual dan menghadirkanya ke dalam ruang kelas. Dokumenter terkait dengan fakta, bukan fiksi, atau versi fakta yang difiksikan. Dokumenter berusaha menggambarkan secara riil kisah-kisah nyata mengenai situasi dan orang-orang nyata.

7) Dramatisasi

Video memiliki kemampuan untuk membuat siswa terpesona ketika drama kemanusiaan ditampilkan. Sebagai contoh acara televisi dapat membawa siswa ke dalam dunia forensik untuk mengamati apa yang terjadi selama proses investigasi sebuah kejahatan.

8) Penceritaan Kisah lewat Video

Menceritakan kisah merupakan salah satu kemampuan penting untuk dikembangkan pada siswa dari seluruh usia. Penceritaan

kisah lewat video memungkinkan siswa untuk kreatif mengembangkan kemampuan dalam memahami visual, kemampuan menulis, dan kemampuan memproduksi video. Tujuan seharusnya adalah mengajari siswa untuk menyampaikan gagasan melalui kisah. Dalam proses tersebut siswa dapat saling mengajar dan belajar satu sama lain.

Manfaat program video dalam pembelajaran yang dikemukakan oleh Andi Prastowo (2012: 302-303) adalah sebagai berikut:

- 1) Memberikan pengalaman yang tak terduga kepada peserta didik, misalnya dengan cara memperagakan proses sirkulasi darah yang sangat kompleks;
- 2) Memperlihatkan secara nyata sesuatu yang pada awalnya tidak mungkin bisa dilihat;
- 3) Jika dikombinasikan dengan animasi dan pengaturan kecepatan, dapat mendemonstrasikan perubahan dari waktu ke waktu;
- 4) Menampilkan presentasi studi kasus tentang kehidupan sebenarnya yang dapat memicu diskusi peserta didik;
- 5) Menunjukkan cara penggunaan alat atau perkakas;
- 6) Memperagakan keterampilan yang akan dipelajari;
- 7) Menunjukkan tahapan prosedur;
- 8) Menghadirkan penampilan drama atau musik;
- 9) Menganalisis perubahan dalam periode waktu tertentu;
- 10) Menyampaikan objek 3 dimensi;
- 11) Memperlihatkan diskusi atau interaksi antara dua atau lebih orang; dan
- 12) Memberikan pengalaman kepada peserta didik untuk merasakan sesuatu keadaan tertentu, contohnya keadaan di geladak kapal, di dalam kapal selam, dan sebagainya.

Berdasarkan berbagai pendapat para ahli bisa disimpulkan bahwa, dengan menggunakan video dalam proses pembelajaran akan diperoleh berbagai manfaat yang positif baik untuk guru maupun

siswa. video tersedia untuk hampir seluruh jenis topik dan untuk jenis pembelajar diseluruh ranah pengajaran kognitif, afektif, kemampuan motorik, interpersonal.

4. *Adobe Flash CS5*

Adobe Flash Creative Suite5 dirilis pada tahun 2010 oleh perusahaan *Adobe System Incorporated*. *Adobe Flash Creative Suite5* merupakan sebuah program yang ditujukan kepada desainer atau programmer yang bertujuan merancang animasi untuk pembuatan sebuah halaman *web*, pembuatan *game* interaktif, presentasi untuk tujuan bisnis, proses pembelajaran, pembuatan film kartun dan dapat digunakan untuk membangun sebuah aplikasi yang bernilai tinggi serta tujuan-tujuan yang lebih spesifik lagi (Galih Pranowo, 2011:15).

Adobe Flash Creative Suite5 memiliki beberapa kelebihan dengan versi sebelumnya. Penggunaan seperti *TLFtext* sangat membantu dalam mengelola *text*. Disamping itu juga dapat menemukan fitur terbaru pada *Adobe Flash Creative Suite5*, seperti editor *Actionscript*, integrasi dengan *creative suite*, integrasi dengan *flash builder*, penyempurnaan pada video, dan file-file berbasis *XML* (Wahana Komputer, 2011:29).

Fasilitas seperti *3D effect* atau *transformations* yang sangat menarik dapat digunakan untuk membuat efek-efek animasi 3 dimensi yang menarik. *Adobe Flash Creative Suite5* merupakan

penyempurnaan dari versi sebelumnya yaitu *Adobe Flash CS4*. *Flash* dapat dilihat dari 2 aspek (Galih Pranowo, 2011:15), yaitu:

1. *Flash* sebagai *software* pembuat atau pembangun aplikasi, sistem informasi, dan pembuat animasi.
2. *Flash* sebagai teknologi. Terbentuknya *flash player* untuk menjalankan animasi.

Adobe Flash merupakan sebuah program yang di desain khusus oleh *adobe* dan program aplikasi standar *authoring tool professional* yang digunakan untuk membuat animasi dan *bitmap* yang sangat menarik untuk keperluan pembangunan situs *web* yang interaktif dan dinamis. Selain itu aplikasi ini juga dapat digunakan untuk membuat animasi *logo*, *movie*, *game*, pembuatan navigasi pada situs *web*, tombol animasi, *banner*, menu interaktif, interaktif *form* isian, *e-card*, *screen saver* dan pembuatan aplikasi-aplikasi web lainnya. Dalam *flash*, terdapat teknik-teknik membuat animasi, fasilitas *action script*, *filter*, *custom easing* dan dapat memasukan video lengkap dengan fasilitas *playback FLV*.

Berdasarkan pengertian tersebut sehingga dalam pengembangan media pembelajaran teknik dasar (*kihon*) karate menggunakan *software* yang bernama *Adobe Flash Creative Suite5* yang nantinya akan dikemas dalam *CD (Compact Disk)*. Dengan *Adobe Flash Creative Suite5* akan menghasilkan media pembelajaran

yang interaktif dan menarik sehingga dapat memotivasi siswa untuk belajar.

5. Hakikat Karate

a. Pengertian dan Sejarah Karate

1) Pengertian Karate

Secara harfiah Karate-do dapat diartikan sebagai berikut; *Kara* = kosong, cakrawala, *Te* = tangan atau seluruh bagian tubuh yang mempunyai kemampuan, *Do*=jalan. Dengan demikian *karate-do* dapat diartikan sebagai suatu taktik yang memungkinkan seseorang membela diri dengan tangan kosong tanpa senjata. Setiap anggota badan dilatih secara sistematis sehingga suatu saat dapat menjadi senjata yang ampuh dan sanggup menaklukkan lawan dengan satu gerakan yang menentukan. Beladiri karate merupakan keturunan dari ajaran yang bersumber agama Budha yang luhur. Oleh karena itu, orang yang belajar karate seharusnya rendah hati dan bersikap lembut, punya keyakinan, kekuatan dan percaya diri (Danardono, 2006:6).

2) Sejarah Karate

Seni beladiri karate berasal dari Okinawa. Okinawa adalah sebuah pulau kecil yang sekarang sudah menjadi bagian dari negara Jepang. Seni bela diri ini pertama kali disebut "*Tote*" yang berarti seperti "Tangan China". ketika karate

masuk ke Jepang, nasionalisme Jepang pada saat itu sedang tinggi-tingginya. Tahun 1921, Gichin Funakoshi (1886-1957), orang dari Suri, berhasil memperkenalkan beladiri *Tote* di Jepang. Peristiwa itu menandai dimulainya pengalaman baru beladiri *Tote* secara benar dan sistematis. Tahun 1929, Gichin Funakoshi mengambil langkah-langkah revolusioner dalam perjuangannya yang ulet dan pantang menyerah untuk mengubah *Tote* menjadi *Karate-do*, sesuai karakter dan aksen masyarakat Jepang sehingga Gichin Funakoshi yang juga dijuluki sebagai "Bapak Karate Modern" mengubah *kanji* Okinawa (*Tote*: Tangan China) dalam *kanji* Jepang menjadi "karate" (tangan kosong) agar lebih mudah diterima oleh masyarakat Jepang (Bermanhot, 2014:1).

Saat ini karate sudah berkembang pesat hampir di seluruh negara tak terkecuali di Indonesia. Negara di luar Jepang seperti Eropa, Amerika, dan Asia sudah menyamai Jepang dalam tingkat kemampuan bertandingnya.

Di Indonesia, karate masuk bukan dibawa oleh tentara Jepang melainkan dibawa oleh mahasiswa-mahasiswa Indonesia yang kembali ke tanah air setelah menyelesaikan studinya di Jepang. Tahun 1963 beberapa mahasiswa Indonesia antara lain; Baud AD Adikusumo, Muchtar dan Karyanto mendirikan Dojo di Jakarta. Mahasiswa tersebut yang pertama

memperkenalkan karate (aliran *Shoto-kan*) di Indonesia. Beberapa tahun kemudian berdatangan alumni Mahasiswa Indonesia dari Jepang seperti: Setyo Haryono (pendiri *Gojukai*), Anton Lesiangi (salah satu pendiri Lemkari), Sabeth Muchsin (salah satu pendiri Inkai) dan Choirul Taman turut mengembangkan karate di tanah air. Di samping alumni Mahasiswa, orang-orang Jepang yang datang ke Indonesia dalam rangka bisnis ikut pula memberi warna bagi perkembangan karate di Indonesia, antara lain: Matsusaki (*Kushinryu*-1966), Oyama (*Kyokushinkai*-1967), Ishi (*Gojuryu*-1969) dan Hayashi (*Shitoryu*-1971) (Danardono, 2006: 7).

Berdasarkan berbagai pengertian diatas dapat disimpulkan bahwa karate adalah salah satu beladiri tangan kosong tanpa senjata yang berasal dari Okinawa, Jepang. Karate berkembang di Indonesia dibawa oleh mahasiswa-mahasiswa yang studi ke Jepang dan pulang ke Indonesia yang kemudian mengajarkan karate.

b. Filosofi Karate

Prinsip pada hakekatnya adalah keyakinan dasar yang diharapkan dilandasi dan melandasi kenyataan, dan ditopang oleh ilmu filsafat untuk mencapai suatu tujuan tertentu. Danardono (2006:14) mengemukakan ada 20 filosofi-filosofi dalam kehidupan olahraga beladiri karate sebagai berikut:

- 1) Karate diawali dengan memberi penghormatan dan diakhiri dengan penghormatan pula.
- 2) Tak ada serangan pertama dalam karate.
- 3) Karate merupakan alat pembantu dalam keadilan.
- 4) Pertama-tama, kontrol dirimu sebelum mengontrol orang lain.
- 5) Semangat yang utama, teknik kemudian.
- 6) Senantiasa siap untuk membebaskan pikiranmu.
- 7) Kecelakaan timbul karena kecerobohan.
- 8) Janganlah berpikir bahwa latihan karate hanya bisa dilakukan di *dojo*.
- 9) Mempelajari karate perlu waktu seumur hidup dan tak ada batasan.
- 10) Masukkan karate dalam keseharianmu, maka kamu akan menemukan *Myo* (rahasia yang tersembunyi).
- 11) Karate seperti air mendidih, jika tidak dipanaskan secara teratur akan menjadi dingin.
- 12) Janganlah berpikir harus menang, tetapi berpikirlah tidak boleh kalah.
- 13) Kemenangan tergantung pada keahlian membedakan titik-titik yang mudah diserang dan yang tidak.
- 14) Pertarungan didasari bagaimana kita bergerak secara hati-hati dan tidak (bergerak menurut lawan).
- 15) Berpikirlah bahwa tangan dan kakimu adalah pedang/senjata.

- 16) Jika meninggalkan rumah, berpikirlah ada banyak lawan yang menanti.
- 17) Pemula harus menguasai postur dan cara berdiri, posisi tubuh yang alami untuk yang lebih ahli.
- 18) Berlatih *kata* adalah satu hal, terlibat pertarungan adalah hal lain.
- 19) Peragakan secara tepat penggunaan kekuatan, peregangan dan kontraksi otot tubuh, serta cepat lambatnya gerakan teknik.
- 20) Selalu berpikir dan berusaha menemukan cara hidup dengan aturan-aturan diatas setiap hari.

Berdasarkan berbagai filosofi-filosofi yang dikemukakan di atas dapat disimpulkan bahwa karate mempunyai prinsip-prinsip dasar yang terkait langsung dengan kehidupan manusia seperti perilaku keseharian, menghormati sesama, cara berpikir, semangat, ketepatan berpikir dan mengambil keputusan berdasarkan prinsip-prinsip yang terkandung dalam karate.

c. Teknik Karate

Bermanhot (2014:2) mengemukakan teknik karate terbagi menjadi tiga bagian utama yaitu; (1) *Kihon*, yaitu teknik-teknik dasar karate seperti teknik memukul, menendang, dan menangkis; (2) *kata*, yaitu latihan jurus; (3) *Kumite*, yaitu latihan tanding atau pertarungan.

1) *Kihon*

Kihon secara harfiah berarti dasar atau fondasi. Praktisi karate harus menguasai *kihon* dengan baik sebelum mempelajari *kata* dan *kumite*. Latihan *kihon* dimulai dari mempelajari pukulan dan tendangan (sabuk putih) dan bantingan (sabuk coklat). Pada tahap “*dan*” atau sabuk hitam, karateka dianggap sudah menguasai seluruh *kihon* dengan baik.

2) *Kata*

Kata secara harfiah berarti bentuk atau pola. *Kata* dalam karate tidak hanya merupakan latihan fisik atau aerobik saja. *Kata* mengandung pelajaran tentang prinsip bertarung. Setiap *kata* memiliki ritme gerakan dan pernapasan yang berbeda. Dalam *kata* ada yang dinamakan *bunkai*. *Bunkai* adalah pengaplikasian dari gerakan-gerakan *kata* itu sendiri.

3) *Kumite*

Kumite atau pertarungan secara harfiah berarti “pertemuan tangan”. *Kumite* dilakukan oleh murid-murid tingkat lanjut (sabuk biru atau lebih).

d. Teknik Dasar (*kihon*) Karate

Menurut Djoko Pekik (2002:81) teknik dasar adalah gerakan yang dilakukan pada lingkungan atau sasaran yang sederhana atau diam, misalnya menendang bola ditempat. Menurut peneliti teknik dasar (*kihon*) karate adalah teknik gerakan yang

dijadikan sebagai pondasi sebelum melanjutkan untuk mempelajari *kata* dan *kumite*. Menurut M. Nakayama (1980:54-90) beberapa teknik dasar (*kihon*) karate yang bisa dipelajari antara lain sebagai berikut:

a. Tangkisan (*Uke*)

- 1) *Gedan barai*: Sapuan bagian bawah, mempunyai dua kegunaan ganda, yaitu sebagai tangkisan dasar dan sebagai salah satu jenis kuda-kuda dalam latihan.



Gambar 1. Gerakan Tangkisan *Gedan Barai*

- 2) *Jodan age-uke*: Tangkisan dasar yang digunakan untuk melumpuhkan serangan ke bagian atas ulu hati dan kepala. Tangkislah kuat-kuat ke atas dengan bagian yang luar dari lengan depan.



Gambar 2. Gerakan Tangkisan *Jodan Age-uke*

- 3) *Chudan ude uke soto-uke*: Tangkisan lengan bagian tengah dari luar, tangkisan ini digunakan untuk melumpuhkan serangan pukulan yang datang ke dada dan muka. Belokkan lengan lawan ke samping, tangkis dengan sisi luar dari pergelangan.



Gambar 3. Gerakan Tangkisan *Chudan Ude Uke Soto-uke*

- 4) *Chudan ude uke uchi-uke*: Tangkisan lengan bagian tengah dari dalam, untuk menangkis tinju yang datang kearah dada atau muka dapat ditangkis dengan sisi dalam pergelangan tangan.



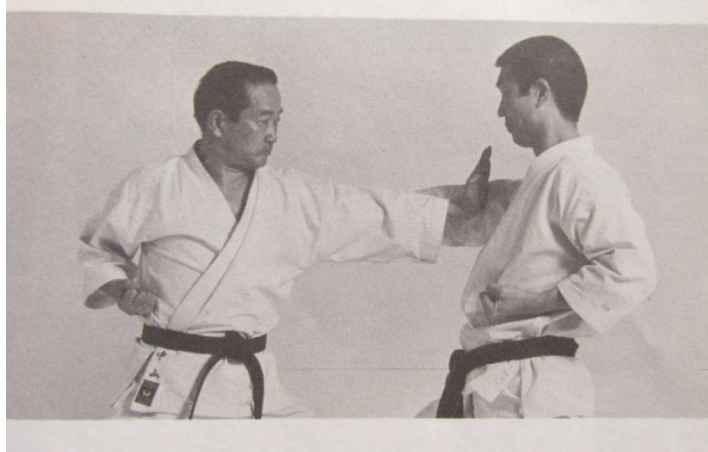
Gambar 4. Gerakan Tangkisan *Chudan Ude Uke Uchi-uke*

- 5) *Shuto uke*: Tangkisan tangan pedang, untuk menangkis serangan ke arah perut, dada, dan muka. Sisi telapak tangan dipakai dalam gerakan miring seolah-olah memotong atau menebas lengan lawan.



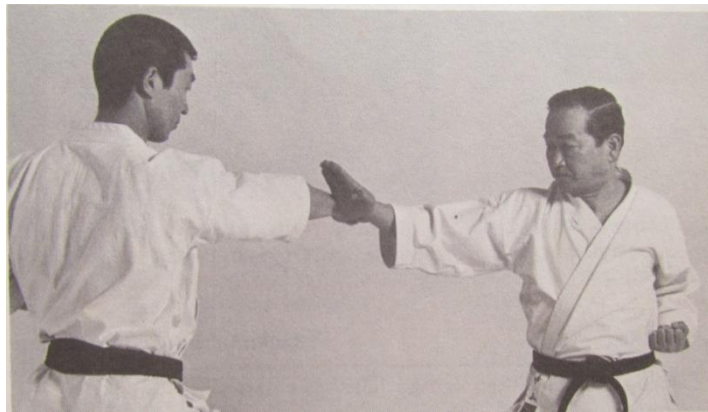
Gambar 5. Gerakan Tangkisan *Shuto-uke*

- 6) *Tate shuto-uke*: Tangkisan pedang tegak, sambil menebaskan lengan depan dari arah dalam keluar, tekukkan sendi pergelangan tangan, jari-jari menunjukkan ke atas dengan telapak tangan menghadap kedepan.



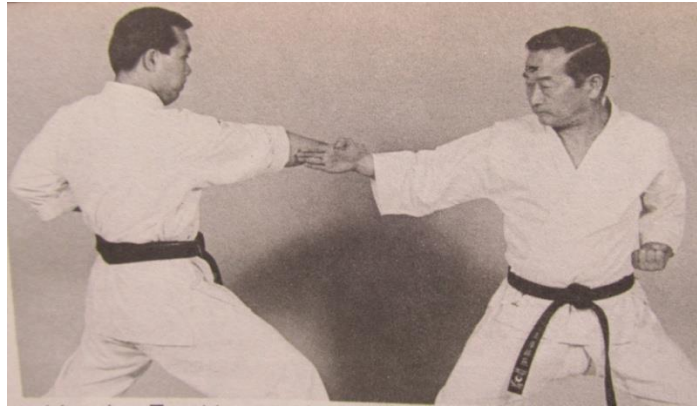
Gambar 6. Gerakan Tangkisan *Tate Shuto-uke*
(M. Nakayama, 1980:61)

- 7) *Kake shuto-uke*: Tangkisan tangan pedang kait, dengan pergelangan tangan agak ditekuk, lengan diayunkan lebar-lebar dari arah dalam keluar menangkis dan mengkait pergelangan tangan lawan.



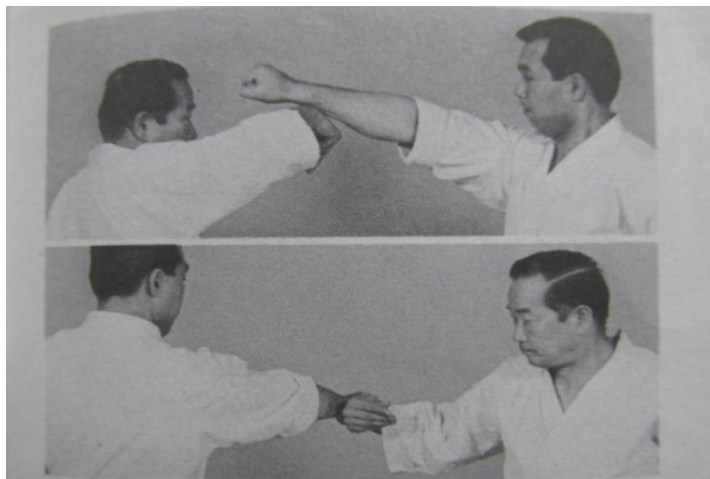
Gambar 7. Gerakan Tangkisan *Kake Shuto-uke*
(M. Nakayama, 1980:61)

- 8) *Haishu-uke*: Tangkisan punggung tangan, dengan menggunakan tenaga lentingan dari siku, tangkis dengan punggung tangan. Tangan dan sendi tetap lurus, pusatkan tenaga pada permukaan punggung tangan.



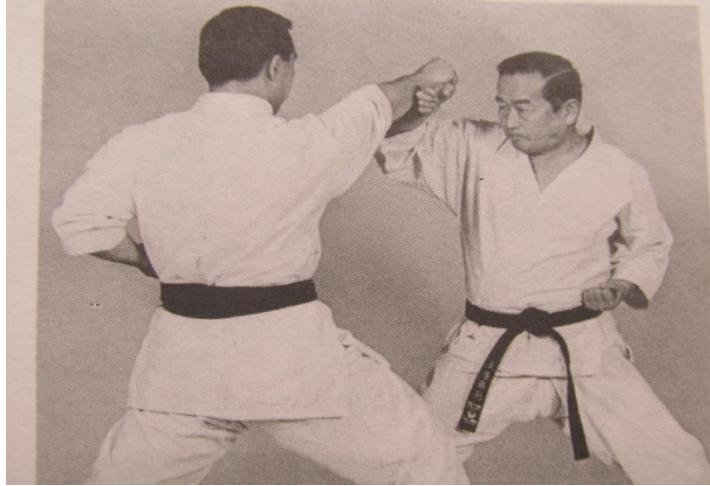
Gambar 8. Gerakan Tangkisan *Haishu-uke*
(M. Nakayama, 1980:62)

- 9) *Kakuto uke*: Tangkisan kepala bangau, dengan arah memukul ke atas atau ke samping.



Gambar 9. Gerakan Tangkisan *Kakuto-uke*
(M. Nakayama, 1980:63)

- 10) *Keito uke* adalah tangkisan kepala ayam dengan arah tangkisan dari bawah ke atas.



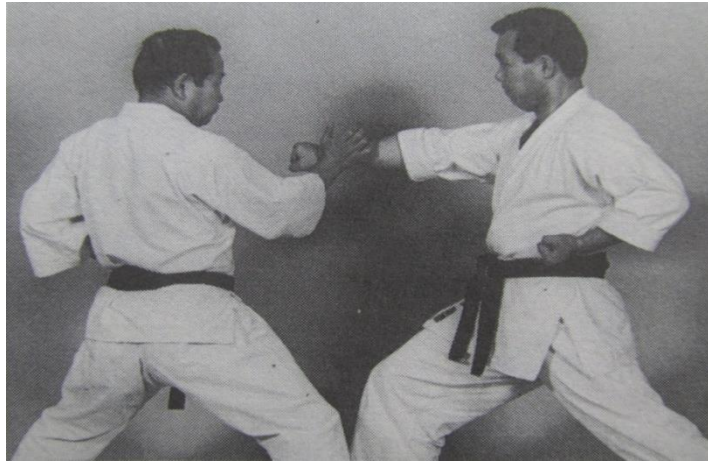
Gambar 10. Gerakan Tangkisan *Keito-uke*
(M. Nakayama, 1980:63)

- 11) *Seiryuto uke*: Tangkisan pedang naga biru dengan arah tangkisan menganyun kebawah.



Gambar 11. Gerakan Tangkisan *Seiryuto-uke*
(M. Nakayama, 1980:63)

- 12) *Teisho uke*: Tangkisan pangkal telapak tangan dengan arah tangkisan kebawah, ke atas atau dari samping satu ke samping lain.



Gambar 12. Gerakan Tangkisan *Teisho-uke*
(M. Nakayama, 1980:63)

b. Tinjuan (*Tsuki*)

- 1) *Gyaku-tsuki*: Tinju kebalikan, kaki dan kepala yang meninju berada pada sisi yang berlawanan. Kaki kiri di depan, dengan kepala tangan kanan.



Gambar 13. Gerakan Tinjuan *Gyaku-Tsuki*

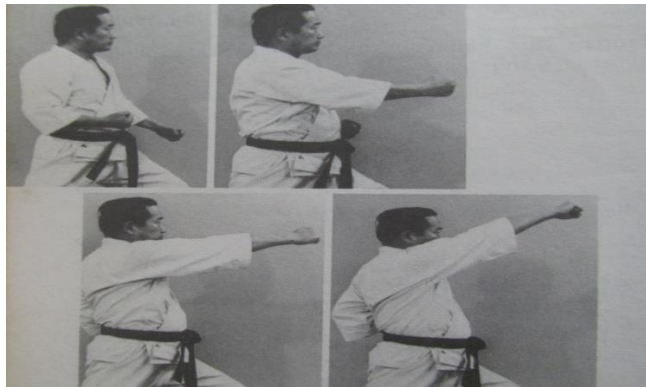
- 2) *Oi-tsuki*: Tinjuan mengejar, dari posisi tekuk depan, majulah ke posisi berdiri tekuk depan, yakni dengan meluncurkan satu kaki kedepan pada waktu

yang bersamaan tinju dengan kepala depan dari sisi yang sama dengan kaki yang maju.



Gambar 14. Gerakan Tinjuan *Oi-Tsuki*

- 3) *Age-tsuki*: Tinjuan angkat, Tinjuan ini bergerak dari pinggang ke atas, kepala menelusuri jalur setengah lingkaran. Gunakan kepala depan, terutama sendi pangkal jari telunjuk dan jari tengah terhadap muka atau dagu lawan.



Gambar 15. Gerakan Tinjuan *Age-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:70)

- 4) *Kizami-tsuki*: Tinjuan menusuk, dengan tanpa menggerakkan kaki depan, tusuk keras-keras kedepan dengan meluncurkan lengan.



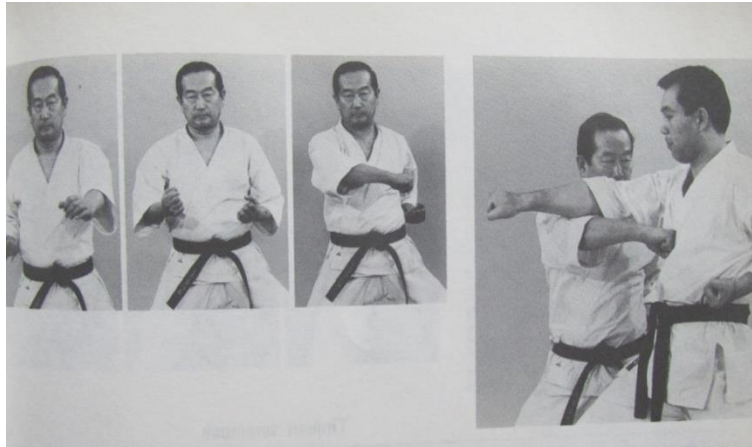
Gambar 16. Gerakan Tinjuan *Kizami-tsuki*

- 5) *Ura-tsuki*: Tinjuan kepalan belakang. Menggunakan kepalan depan, tinjuan lurus kedepan, kepalan menghadap ke dalam atau ke atas. Sasaran adalah muka, bagian tengah atau sisi badan.



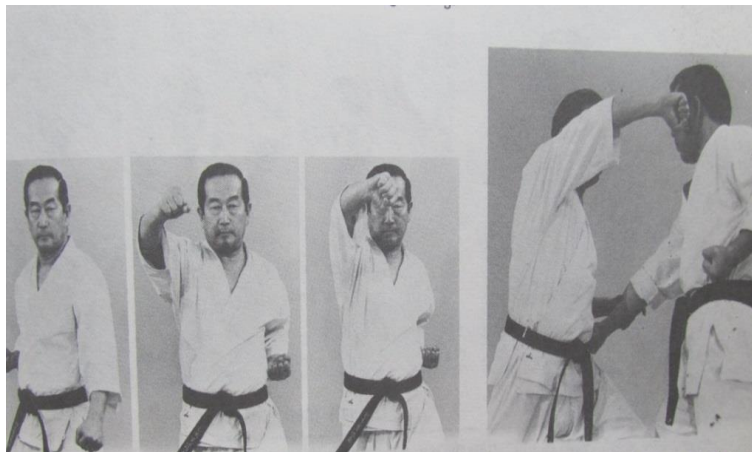
Gambar 17. Gerakan Tinjuan *Ura-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:70)

- 6) *Kagi-tsuki*: Tinjuan mengunci. Gunakan kepalan depan dimana siku ditekuk 90 derajat. Sasaran berada di samping ulu hati.



Gambar 18. Gerakan Tinjuan *Kagi-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:71)

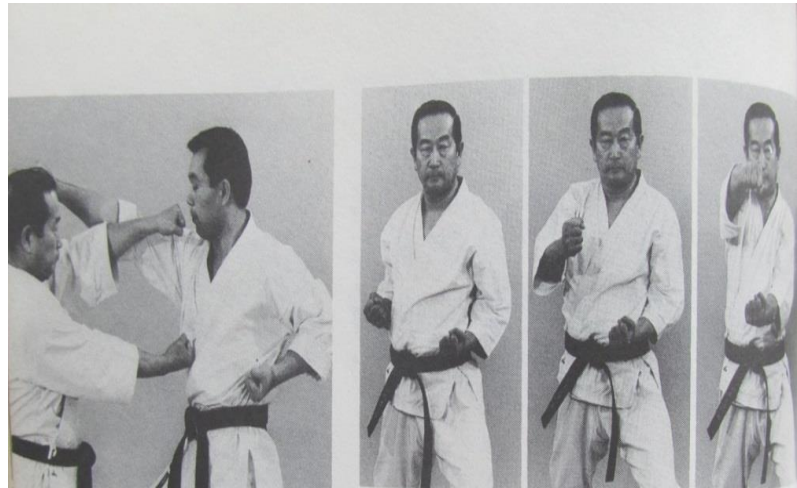
- 7) *Mawashi-tsuki*: Tinjuan memutar. Serangan tinjuan ini ke arah muka, samping kepala, atau sisi badan. Diawali dari sisi pinggang, kepalan-kepalan meluncur naik dalam gerakan setengah lingkaran.



Gambar 19. Gerakan Tinjuan *Mawashi-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:71)

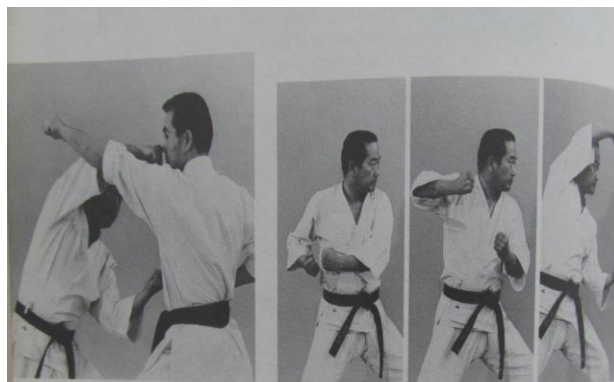
- 8) *Awase-tsuki*: Tinjuan serempak. Dengan menggunakan kedua kepalan tangan, kepalan yang satu lurus ke arah muka (jari-jari berada di bawah), sedangkan kepalan yang

lain ke arah perut (jari-jari berada di atas). Tinjulah dengan serempak.



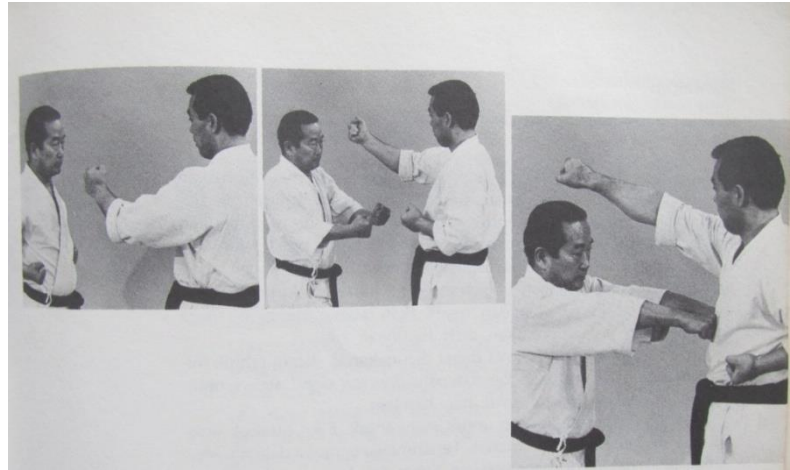
Gambar 20. Gerakan Tinjuan *Awase-tsuki*
(M. Nakayama 1980:72)

- 9) *Yama-tsuki*: tinjuan menggunung. Dalam posisi setengah menghadap ke depan, rendahkanlah bahu yang berada di depan. Tempatkan kepala diantara kedua bahu. Dengan siku agak ditekuk, lengan atas mengikuti jalur agak membelok ke arah muka lawan. Lengan bawah agak lurus ke arah perut lawan.



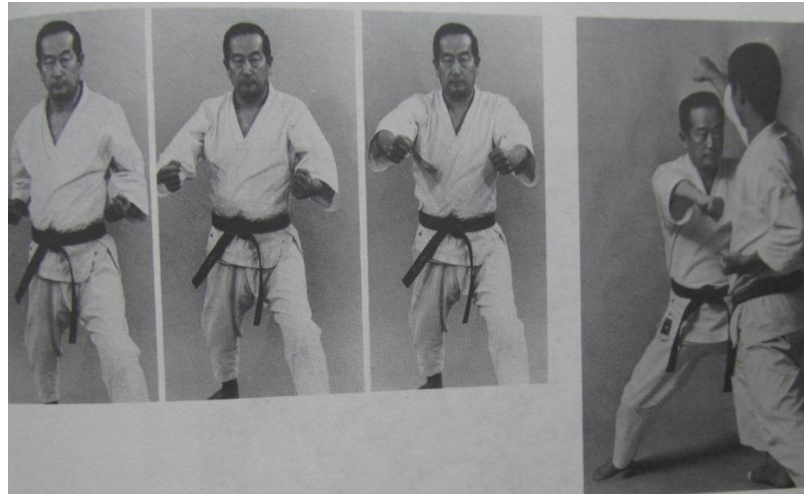
Gambar 21. Gerakan Tinjuan *Yama-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:72)

10) *Heiko-tsuki*: Tinjuan sejajar. Diarahkan ketempat bertemunya tulang rusuk di bawah puting susu. Dengan menggunakan tenaga dari tubuh, tinjulah lurus ke depan dengan kedua kepala depan yang harus mengenai sasaran dalam waktu yang bersamaan.



Gambar 22. Gerakan Tinjuan *Heiko-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:73)

11) *Hasami-Tsuki*. Tinjuan menggunting. Tinjuan ini bermula dari pinggang, kedua kepala depan mengikuti jalur melengkung setengah lingkaran, dari luar ke dalam. Tinjulah dengan serempak ke kedua sisi badan lawan.



Gambar 23. Gerakan Tinjauan *Hasami-tsuki*
(M. Nakayama, 1980:73)

c. Tendangan (*Geri*)

- 1) *Mae geri*: Tendangan kedepan. Teknik ini dapat berupa tendangan angkat atau tendangan menyodok. Sasaran dalam tendangan ini muka, dada, perut atau pangkal paha bawah.



Gambar 24. Gerakan Rangkaian Tendangan *Mae Geri*

- 2) *Yoko geri keage*: Tendangan mengangkat ke samping. Tendangan ini adalah tendangan serangan balas terhadap serangan dari samping, selain itu sisi punggung kaki juga dapat digunakan untuk menangkis.



Gambar 25. Gerakan Tendangan *Yoko Geri Keage*

- 3) *Yoko geri kekomi*: Tendangan menyodok. Tendangan ini mempunyai sasaran rahang, ketiak, samping badan, atau pangkal paha. Dengan menggunakan kaki pedang, masukkan tenaga pinggul, kemudian lentingkan lutut ke atas.



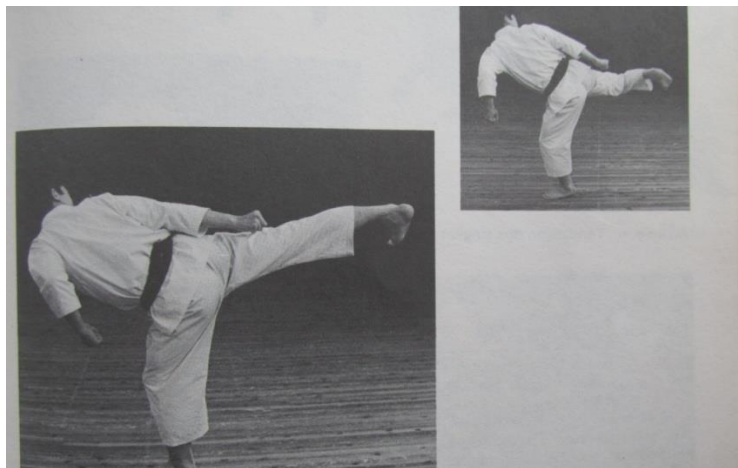
Gambar 26. Gerakan Tendangan *Yoko Geri Kekomi*

- 4) *Mawashi geri*: Tendangan memutar. Untuk sasaran yang berada di depan atau samping, tendanglah dengan kaki belakang atau kaki depan. Lontarkan kaki yang menendang dalam jalur melengkung seperti busur dari luar ke dalam.



Gambar 27. Gerakan Tendangan *Mawashi Geri*

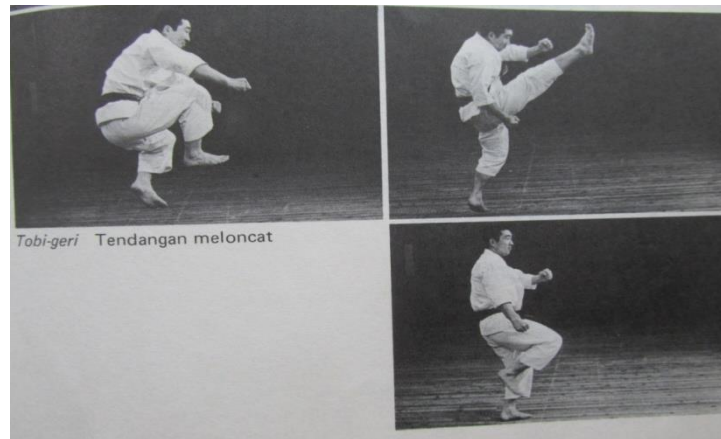
- 5) *Ushiro kekomi*: Tendangan menyodok ke belakang. Tendangan ini ampuh untuk menghadapi sergapan atau serangan dari belakang. Arahkan ke muka, ulu hati, perut, atau pangkal paha.



Gambar 28. Gerakan Tendangan *Ushiro Kekomi*
(M. Nakayama, 1980:89)

- 6) *Tobi geri*: Tendangan meloncat. Dari posisi berdiri agak menekuk, melompatlah tinggi dengan memanfaatkan tenaga dari ayunan kaki belakang yang lututnya diangkat

ke dada, dan ketika melambung di udara, tendanglah dengan kaki yang semula di depan.



Gambar 29. Gerakan Tendangan *Tobi Geri*
(M. Nakayama, 1980:91)

Berdasarkan pengamatan peneliti di beberapa tempat latihan, tidak semua teknik dasar (*kihon*) karate diatas diajarkan. Macam-macam teknik dasar (*kihon*) yang lebih dominan diajarkan pada siswa SMP adalah sebagai berikut:

a) Kuda-kuda (*Dachi*) terbagi dalam 4 yaitu:

- (1) *Heiko dachi*
- (2) *Kiba dachi*
- (3) *Zenkutsu dachi*
- (4) *Kokutsu dachi*

b) Tangkisan (*uke*) terbagi atas 5 yaitu:

- (1) *Gedan barai*
- (2) *Age uke*
- (3) *Soto uke*
- (4) *Uchi uke*

(5) *Shuto uke*

- c) **Tinjuan (*Tsuki*)** istilah umumnya adalah teknik tinjuan yang dilakukan ke depan. Ini terbagi atas 2 bagian:

(1) *Kizami tsuki*

(2) *Gyaku tsuki*

- d) **Tendangan (*Geri*)** dibagi atas 5 bagian:

(1) *Mae geri*

(2) *Keage geri*

(3) *Kekomi geri*

(4) *Mawashi geri*

Oleh karena itu teknik dasar (*kihon*) karate yang terdapat didalam desain video tutorial dalam pengembangan ini hanya berjumlah 15 teknik seperti yang telah diuraikan di atas.

6. Karakteristik siswa SMP

Menurut Desmita (2009: 190) masa remaja awal adalah usia 12-15 tahun. Dengan demikian masa remaja awal terjadi pada saat anak usia SMP (Sekolah Menengah Pertama) dan masa remaja ini merupakan periode yang singkat.

Menurut Sukintaka (1991:64), anak tingkat SMP, kira-kira berumur antara 13-15 tahun, mempunyai karakteristik sebagai berikut :

a. Jasmani

- 1) Laki-laki maupun putri ada pertumbuhan memanjang.
- 2) Membutuhkan pengaturan istirahat yang baik.
- 3) Sering menampilkan kecanggungan dan koordinasi yang kurang baik sering diperlihatkan.

- 4) Merasa mempunyai ketahanan dan sumber energi yang tak terbatas.
 - 5) Mudah lelah, tetapi tidak dihiraukan.
 - 6) Mengalami pertumbuhan dan perkembangan yang sangat cepat.
 - 7) Anak laki-laki mempunyai kecepatan dan kekuatan otot yang lebih baik daripada putri.
 - 8) Kesiapan dan kematangan untuk menampilkan bermain makin menjadi baik.
- b. Psikis atau Mental
- 1) Banyak mengeluarkan energi untuk fantasinya.
 - 2) Ingin menentukan pandangan hidupnya.
 - 3) Mudah gelisah karena keadaan yang remeh.
- c. Sosial
- 1) Ingin tetap diakui dalam kelompoknya.
 - 2) Mengetahui moral dan etik dari kebudayaannya.
 - 3) Persekawanan yang tetap makin berkembang.

Karakteristik masa usia SMP menurut Desmita (2010:36) adalah sebagai berikut:

1. Terjadi ketidakseimbangan proporsi antara tinggi dan berat badan,
2. Mulai timbulnya ciri-ciri seks sekunder,
3. Kecenderungan *ambivalens*, antara keinginan menyendiri dan keinginan bergaul serta keinginan untuk bebas dari dominasi dengan kebutuhan bimbingan dan bantuan dari orang tua,
4. Senang membandingkan kaedah-kaedah, nilai-nilai etika dengan kenyataan yang terjadi dalam kehidupan orang dewasa,
5. Mulai mempertanyakan secara *skeptic* mengenai eksistensi dan sifat kemurahan dan keadilan tuhan,
6. Reaksi dan emosi masih labil,
7. Mulai mengembangkan standar dan harapan terhadap perilaku diri sendiri sesuai dengan dunia sosial,
8. Kecenderungan minat dan pilihan relatif sudah lebih jelas.

Menurut Zulkifli dalam Ahmad (2014:35), ciri-ciri atau karakteristik yang menonjol pada anak usia SMP antara lain: pertumbuhan fisik yang cepat, perkembangan seksual, cara berfikir

causalitas, emosi yang meluap-luap, mulai tertarik dengan lawan jenis, menarik perhatian lingkungan dan tertarik dengan kelompok.

Berdasarkan beberapa pendapat di atas dapat disimpulkan bahwa anak tingkat SMP berusia antara 13-15 tahun. Kecenderungan minat dalam berolahraga sudah mulai terlihat. Olahraga beladiri karate berdasarkan observasi penulis sudah banyak diminati oleh anak usia tersebut. Namun, guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan masih banyak yang belum mengajarkan materi beladiri khususnya karate. Meskipun ada, proses yang disampaikan oleh guru masih monoton dan klasikal. Sehingga jika pada usia ini siswa diberikan pembelajaran yang sesuai dengan karakteristik siswa, akan menambah pengetahuan, motivasi, ketertarikan, dan bahkan prestasi khususnya dalam bidang olahraga beladiri karate. Guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan harus pandai dan kreatif dalam menyusun skenario pembelajaran, seperti memanfaatkan penggunaan media pembelajaran yang efektif, efisien, dan aman.

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian yang relevan sebagai acuan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Penelitian oleh Eri Desvika Weny (2014) Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pintar Mewarnai Dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Karate untuk anak usia dini. Penelitian ini merupakan penelitian pengembangan atau *Research and Development* (R&D). Penelitian ini

dilakukan dengan beberapa langkah, yakni: identifikasi potensi dan masalah, pengumpulan informasi, desain produk, pembuatan produk, validasi ahli, revisi produk, produksi akhir, uji coba terbatas. Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pintar Mewarnai terlebih dahulu divalidasi oleh 1 ahli materi, 1 ahli media, dan 5 peserta didik untuk uji coba lapangan. Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian tersebut dengan menggunakan instrumen berupa *check-list*. Teknik analisis data penelitian tersebut adalah deskriptif kualitatif dan deskriptif kuantitatif persentase. Hasil penelitian menunjukkan bahwa Buku Pintar Mewarnai dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Karate untuk Usia Dini adalah layak. Hasil tersebut diperoleh dari hasil validasi oleh a) dosen ahli materi sebesar 88,8 % atau layak; b) dosen ahli media sebesar 74% atau cukup layak; c) respon siswa uji coba lapangan dari segi materi sebesar 93,6% atau layak, segi desain buku sebesar 95% atau layak, dan skor maksimal sebesar 94,3% atau layak.

2. Penelitian oleh Ahmad Darmawan (2014) Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS 3 Professional* Materi Atletik Start dan Sprint untuk Siswa Kelas VII SMP. Metode dalam penelitian ini menggunakan metode penelitian dan pengembangan (*Research and Development*) dengan model prosedural, berdasarkan langkah-langkah yang harus diikuti untuk menghasilkan produk. Langkah-langkah dalam pengembangan sumber belajar ini dilakukan melalui 5 tahapan,

yaitu (1) tahap analisis; (2) tahap perancangan; (3) tahap pengembangan; (4) tahap validasi dan ujicoba; (5) tahap akhir produk sumber belajar berupa CD (*Compact Disk*). Hasil penelitian ini adalah CD (*Compact Disk*) sumber belajar materi *start* dan *sprint* untuk siswa kelas VII SMP. Berdasarkan penilaian oleh ahli materi memperoleh persentase sebesar 84% dengan kategori sangat baik. Validasi oleh dosen ahli media memperoleh persentase sebesar 90% termasuk kategori sangat baik. Hasil angket tanggapan siswa memperoleh persentase sebesar 86% termasuk kategori sangat baik. Hasil penilaian keseluruhan adalah 87% termasuk kategori sangat baik dengan demikian sumber belajar tersebut layak digunakan sebagai sumber belajar mandiri bagi siswa.

C. Kerangka Berfikir

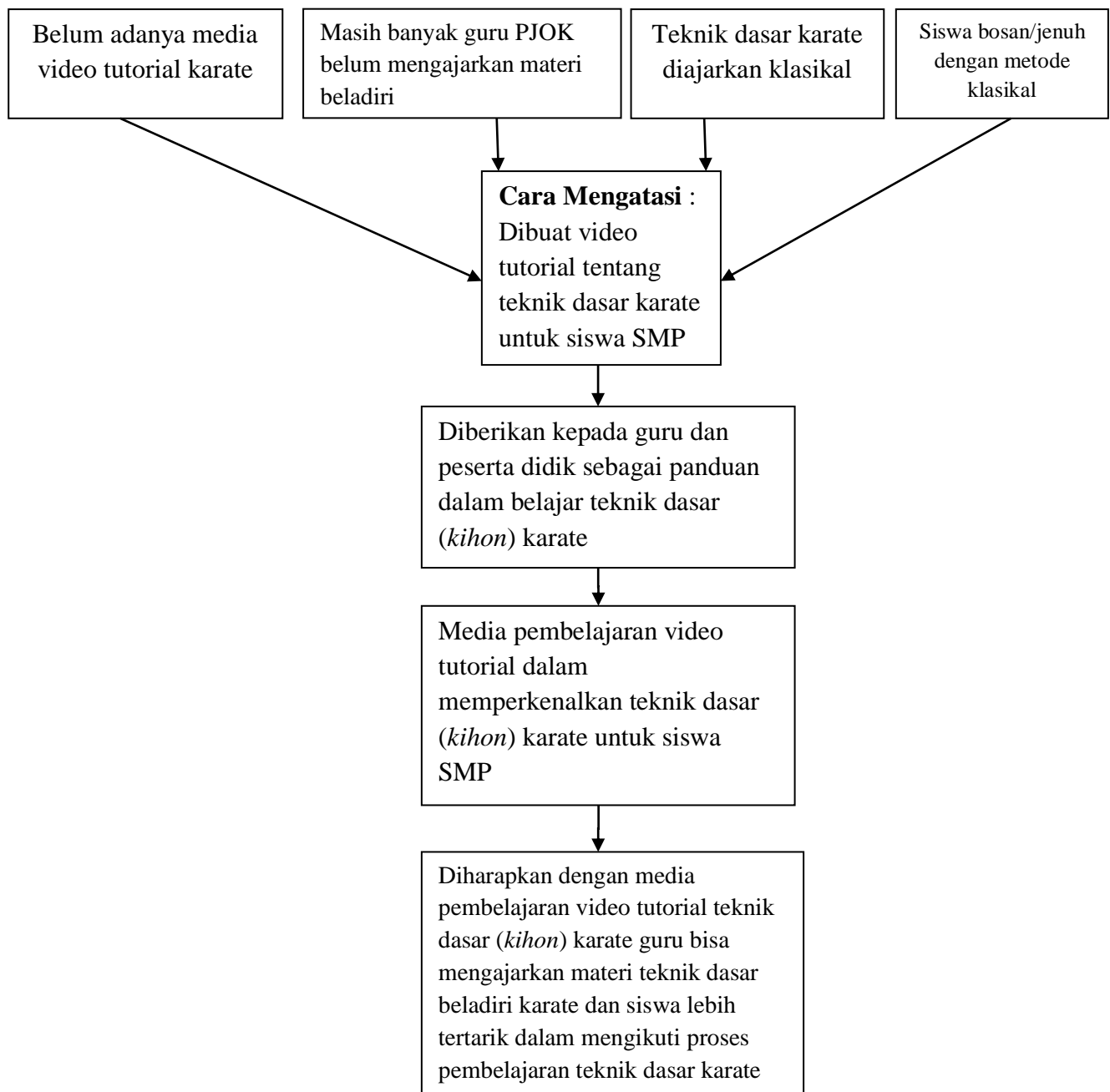
Karate merupakan salah satu cabang olahraga prestasi yang mempunyai peranan dalam setiap ajang kompetisi. Melihat dan mempertimbangkan keberadaan karate mulai diperkenalkan pada jenjang sekolah dasar sampai menengah dimana pada usia tersebut anak dominan gemar bermain yang menuntut seorang guru atau pelatih kreatif dalam pembelajarannya, misalnya menggunakan strategi-strategi mengajar dan media pembelajaran yang bervariasi.

Pembelajaran merupakan suatu proses yang amat penting dalam pendidikan yang didalamnya memuat tujuan yang telah ditetapkan dan akan dicapai. Dalam proses pembelajaran juga diperlukan media

pembelajaran untuk mempermudah dalam penyampaian materi, karena media pembelajaran dan proses pembelajaran mempunyai hubungan yang erat. Pengembangan dan penggunaan media pembelajaran video tutorial ini dapat membantu dalam proses pembelajaran sebagai media pembelajaran bagi siswa SMP yang akan membuat mereka lebih aktif dalam belajar sesuai dengan kemampuan masing-masing.

Kenyataannya dari hasil pengalaman mikro saat ini masih banyak permasalahan yang belum dapat diselesaikan dalam pembelajaran karate untuk anak usia SMP, misalnya masih banyaknya guru belum mengajarkan materi teknik dasar karate pada siswa-siswanya dikarenakan mereka belum menguasai teknik dasar karate, pengajar/pelatih saat mengajar masih menggunakan metode klasikal sehingga proses pembelajaran menjadi monoton, belum adanya media pembelajaran berupa video tutorial yang mudah digunakan tentang teknik dasar(*kihon*) karate.

Kenyataan belum optimalnya proses pembelajaran yang kompleks membutuhkan suatu pemecahan, sehingga baik guru atau pelatih harus lebih optimal dalam mengatasi permasalahan-permasalahan yang muncul. Mengembangkan suatu media pembelajaran merupakan solusi untuk mengatasi permasalahan tersebut. Media yang dimaksud adalah media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Secara khusus jalannya penelitian pengembangan ini dapat digambarkan melalui bagan seperti di bawah ini:



Gambar 30. Kerangka Berfikir Penelitian

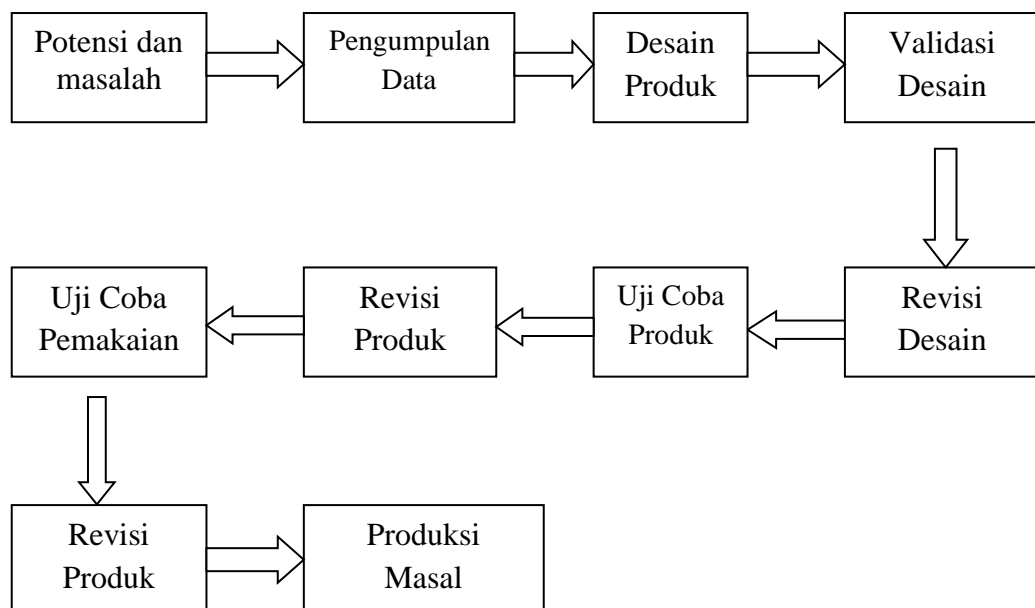
BAB III METODE PENELITIAN

A. Desain Penelitian

Jenis penelitian yang dilakukan merupakan Penelitian dan Pengembangan (*Research and Development*), penelitian ini berorientasi pada produk yang dikembangkan. Pada penelitian pengembangan ini produk yang dikembangkan adalah video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa Sekolah Menengah Pertama berbasis *Adobe Flash Player Cs5*. Media pembelajaran tersebut nantinya akan dikemas ke dalam *Compact Disc* (CD).

B. Prosedur Penelitian

Prosedur yang digunakan dalam penelitian pengembangan ini mengadopsi dari model menurut Sugiyono. Menurut Sugiyono (2012:298), langkah-langkah penelitian pengembangan dapat dijelaskan melalui bagan seperti di bawah ini:



Gambar 31. Langkah-langkah Penggunaan Metode R&D
(Sugiyono, 2012: 298)

Penelitian pengembangan ini secara prosedural melewati beberapa tahapan, seperti yang telah dijelaskan oleh Sugiyono (2012:298). Langkah-langkah yang telah dikemukakan di atas bukanlah langkah baku yang harus diikuti, oleh karena itu dalam pengembangan ini hanya memilih beberapa langkah dikarenakan dalam penelitian ini sudah memiliki *prototipe* produk yang akan dibuat. Langkah yang diambil dalam penelitian ini juga akan disesuaikan dengan keterbatasan waktu penelitian.

Berdasarkan langkah-langkah penelitian pengembangan yang dikemukakan oleh Sugiyono (2012:298) maka prosedur penelitian pengembangan ini dapat diringkas ke dalam tahap-tahap berikut ini:

1. Identifikasi Potensi dan Masalah

Pada tahap ini, peneliti melakukan studi literatur dengan mencari referensi-referensi melalui berbagai macam sumber diantaranya adalah teknik dasar karate melalui buku dan internet dan melakukan pengamatan di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Tujuan dari tahap ini adalah agar wawasan dan pengetahuan penulis tentang materi yang akan dibahas dapat bertambah, mampu mengetahui potensi yang ada dan masalah yang terjadi. Informasi yang didapatkan dari tahap ini kemudian dianalisis oleh penulis dan hasilnya akan digunakan untuk merencanakan pengembangan yang akan dilakukan selanjutnya.

2. Pengumpulan Bahan

Dalam tahap ini penulis melakukan pengumpulan bahan/informasi melalui beberapa cara diantaranya dengan melakukan *survey* dan studi

lapangan di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta untuk mengetahui faktor apa yang mendasari terjadinya masalah. Selain itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan yaitu dengan mencari referensi dari buku-buku. Selain dari buku-buku peneliti juga mencari referensi melalui internet.

3. Desain Produk

Berdasarkan hasil yang diperoleh pada tahap sebelumnya, peneliti merancang *draft* desain produk yang sesuai dengan potensi dan masalah yang ada, peneliti juga melakukan analisis materi yang akan dibahas. Analisis ini mencakup analisis struktur isi, materi yang dibahas disesuaikan dengan kebutuhan peserta didik. Hasil analisis yang telah diperoleh digunakan sebagai acuan untuk menentukan desain produk.

Penyusunan *draft* desain produk terdiri dari beberapa tahapan diantaranya:

a. Penyusunan indikator keberhasilan desain

Tahap pertama adalah dengan menyusun indikator keberhasilan desain yang dilakukan oleh peneliti sendiri.

b. Pembuatan kerangka materi yang akan dibahas dan pengumpulan materi

Tahap yang kedua adalah membuat kerangka materi yang nantinya akan dibahas. Pada tahap ini peneliti menentukan pokok-pokok materi berdasarkan teknik-teknik dasar (*kihon*) yang akan diajarkan atau dilatihkan kepada peserta didik. Setelah itu peneliti mengumpulkan bahan materi yang dibutuhkan. Pada tahapan ini

peneliti juga mengumpulkan materi dengan melakukan kajian dan mencari referensi dari buku-buku. Selain itu pengumpulan materi juga dilakukan melalui internet.

- c. Penentuan desain media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate

Tahap selanjutnya adalah menentukan desain media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Proses pembuatan desain yang meliputi gambar, video, suara, *background*, jenis dan warna teks.

- d. *Self evaluation* kelayakan produk

Self evaluation dilakukan untuk mengetahui kualitas dari produk video tutorial, sebelum masuk ke tahap pembuatan video, penilaian ini dilakukan oleh peneliti sendiri dan dibantu oleh pembimbing.

4. Pembuatan Produk

Tahap selanjutnya adalah pembuatan produk yang berupa video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Setelah video dibuat kemudian video di *edit* dahulu untuk memunculkan suara dan tulisan. Kemudian, pada tahap pembuatan tampilan media pembelajaran video tutorial menggunakan *software adobe flash cs5* dan memasukan file video ke dalam *flash*. Setelah itu dikemas ke dalam sebuah CD(*Compact Disk*).

5. Validasi Produk

Setelah tahap penyusunan desain produk selesai maka dilanjutkan ke tahap selanjutnya yaitu tahap validasi desain dan materi mengenai produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate.

Produk berupa media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang akan dikembangkan diberikan penilaian kelayakan oleh penelaah untuk mendapatkan nilai dan masukan. Penilaian kelayakan diperoleh dari dua ahli, yaitu:

a. Ahli Materi

Ahli materi menilai aspek yang berupa kelayakan isi dari media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate, untuk mengetahui kualitas materi yang ada didalam media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate.

b. Ahli Media

Ahli media menilai beberapa aspek diantaranya aspek tampilan dan aspek pemrograman.

6. Revisi Produk

Revisi dilakukan berdasarkan hasil penilaian kelayakan ahli pada produk awal sehingga menghasilkan produk yang lebih baik selanjutnya.

7. Produk Akhir

Produk akhir merupakan produk yang telah memiliki kualitas yang baik setelah melalui berbagai validasi dan dinyatakan layak oleh ahli materi dan ahli media.

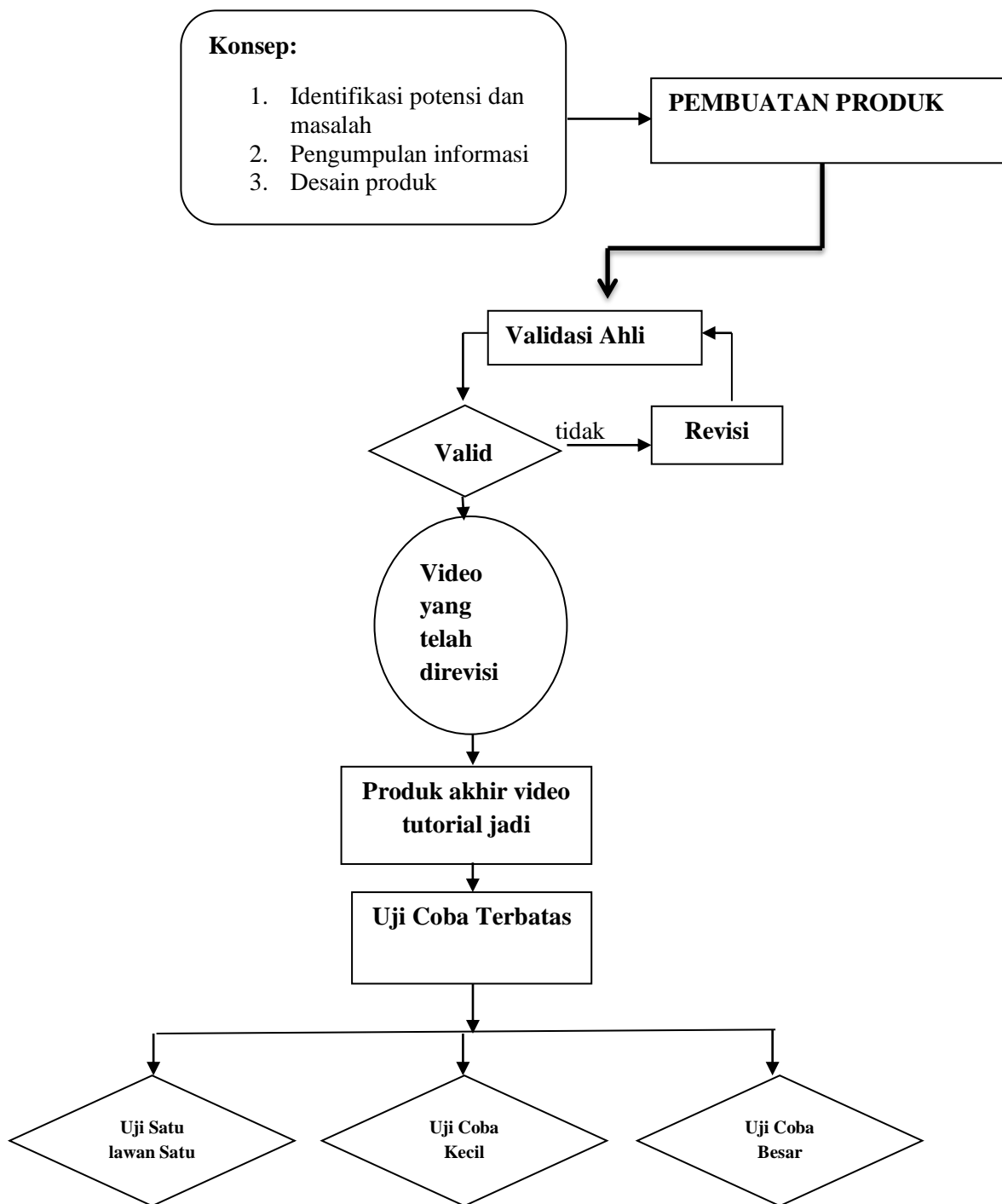
8. Uji Coba Produk

Tahap uji coba produk dilakukan setelah produk mendapatkan penilaian kelayakan oleh ahli materi dan media bahwa produk yang sedang dikembangkan sudah layak untuk diujicobakan di lapangan. Peneliti

menggunakan tiga kali uji coba yaitu uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar. Tujuan dilakukannya uji coba ini adalah untuk memperoleh data yang dapat digunakan sebagai dasar menetapkan kualitas produk media video tutorial yang dihasilkan.

Data yang diperoleh dari uji coba ini digunakan sebagai acuan untuk memperbaiki dan menyempurnakan media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang merupakan produk akhir dalam penelitian ini. Dengan dilakukannya uji coba ini kualitas video tutorial yang dikembangkan benar-benar telah teruji secara empiris dan layak untuk dijadikan sebagai media pembelajaran.

Prosedur pengembangan dalam penelitian ini kemudian dijabarkan kedalam langkah-langkah teknis sebagai berikut:



Gambar 32. Model Pengembangan CD (*Compact Disk*)
Video Tutorial Teknik Dasar (*kihon*) Karate

C. Spesifikasi Produk

Spesifikasi produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama berbentuk CD (*Compact Disk*) adalah:

1. Produk *software* media pembelajaran ini dalam bentuk CD (*Compact Disk*) dan hanya dapat dijalankan dengan perangkat komputer *CD-ROM* (*CD read-only-memory*) dan dapat disajikan melalui LCD (*Liquid crystal display proyektor*).
2. Spesifikasi komputer minimal untuk membuka CD (*Compact Disk*) media pembelajaran adalah *processor pentium 4, video capture card, sound card outboard, video card 64x, CD/DVD write, RAM 512 mb, software windows, mac os, linux dan monitor 17 inch*.
3. Aspek *ratio* monitor minimal *wide screen* 16 : 10.
4. Program *software adobe flash Cs5* dengan kapasitas 72,4 mb.
5. CD (*Compact Disk*) media belajar ini berisi materi 15 teknik dasar (*kihon*) karate dan bisa digunakan guru sebagai media pembelajaran ataupun sebagai media belajar mandiri siswa di rumah, karena tetap bisa dijalankan walaupun dengan spesifikasi komputer yang rendah.

D. Subyek Uji Coba

Penelitian pengembangan ini, menggolongkan subyek uji coba menjadi dua, yaitu :

1. Subyek Uji Coba Ahli

a. Ahli materi

Ahli materi yang dimaksud adalah dosen/pakar karate yang berperan untuk menentukan apakah materi teknik dasar (*kihon*) karate yang dikemas dalam media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate sudah sesuai tingkat kedalaman materi dan kebenaran materi yang digunakan atau belum. Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran karate

b. Ahli media

Ahli media yang dimaksud adalah dosen/pakar yang biasa menangani dalam hal media pembelajaran. Validasi dilakukan dengan menggunakan angket tentang desain media yang diberikan kepada ahli media pembelajaran. Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Saryono, S.Pd. Jas, M. Or.yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran.

2. Subjek uji coba kelompok kecil dan kelompok besar

Subjek uji coba yang digunakan yaitu siswa SMP IT Abu Bakar Yogyakarta dengan uji coba satu lawan satu yang berjumlah 4 orang dengan penilaian kriteria yang mewakili semua siswa yang direkomendasikan oleh guru Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan. Uji coba kelompok kecil menggunakan subjek sebanyak 10-15 siswa dan yang terakhir adalah uji coba pada kelompok besar

menggunakan subjek sebanyak 30 siswa atau lebih (Nur Rohmah Muktiani, 2008:64). Siswa yang digunakan dalam uji coba produk adalah siswa yang belum pernah mendapatkan materi teknik dasar (*kihon*) karate dan yang belum pernah menggunakan media video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate berbentuk CD (*Compact Disk*).

Teknik penentuan subyek uji coba dalam penelitian pengembangan ini adalah dengan metode *simple random sampling*. Menurut Sugiyono (2009:218), *simple random sampling* adalah teknik pengambilan sampel atau subyek memberikan peluang yang sama bagi setiap unsur (anggota) populasi untuk dipilih menjadi anggota sampel atau subyek. Dalam penelitian ini peneliti menggunakan 4 siswa untuk uji coba satu lawan satu, 13 siswa untuk uji coba kelompok kecil, dan 32 siswa untuk uji coba kelompok besar.

E. Jenis Data

Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data kualitatif dan data kuantitatif. Data kualitatif dan data kuantitatif dijabarkan sebagai berikut :

1. Data kualitatif

- a. Hasil dari angket penelitian kualitas media berupa data kualitatif.

Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu SB (Sangat Baik), B (Baik), CB (Cukup Baik), K (Kurang), dan SK (Sangat Kurang).

- b. Hasil dari angket tanggapan siswa berupa data kualitatif. Data kualitatif berupa nilai kategori, yaitu STS (Sangat Tidak Setuju), TS (Tidak Setuju), RR (Ragu-Ragu), S (Setuju), SS (Sangat Setuju).

2. Data kuantitatif

Data kualitatif yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi data kuantitatif. Data kuantitatif adalah sebagai berikut :

- a. Data kuantitatif dari angket penilaian kualitas media berupa skor penilaian, yaitu sangat baik=5, baik=4, cukup baik=3, kurang=2, sangat kurang=1.
- b. Data kuantitatif dari angket tanggapan siswa berupa skor penilaian, yaitu sangat setuju=5, setuju=4, ragu-ragu=3, tidak setuju=2, sangat tidak setuju=1.

F. Instrumen Penelitian

1. Instrumen Penilaian Kualitas Media

a. Penilaian oleh ahli materi

Instrumen penilaian oleh ahli materi adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek, yaitu penilaian aspek kualitas materi pembelajaran dan penilaian aspek isi/materi pembelajaran (Sismadiyanto dkk, 2008:83-84). Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 2. Aspek Penilaian Ahli Materi

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	7
2.	Aspek Isi/Materi Pembelajaran	10
Jumlah		17

Aspek kualitas materi pembelajaran terdiri dari 7 item. Aspek kualitas materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 3 berikut ini.

Tabel 3. Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti
2.	Kejelasan petunjuk belajar
3.	Ketepatan pemilihan materi yang dimediakan
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi
5.	Kejelasan contoh
6.	Kemudahan memilih menu belajar
7.	Pemberian latihan

Aspek isi/materi pembelajaran terdiri dari 10 item. Aspek Isi/Materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 4 berikut ini.

Tabel 4. Penilaian Aspek Isi/Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek yang dinilai
1.	Kebenaran isi/konsep
2.	Kedalaman materi
3.	Kecakupan materi untuk pencapaian kompetensi
4.	Kejelasan materi/konsep
5.	Sistematika penyajian logis
6.	Ketepatan video untuk menjelaskan materi
7.	Kecukupan materi
8.	Ketuntasan materi
9.	Kejelasan video untuk menjelaskan materi
10.	Aktualitas materi

b. Penilaian oleh ahli media

Instrumen penilaian oleh ahli media adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari dua aspek, yaitu penilaian aspek tampilan dan penilaian aspek pemrograman (Sismadiyanto dkk, 2008:86-87). Angket penilaian oleh ahli media dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 5. Aspek Penilaian Ahli Media

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek Tampilan	21
2.	Aspek Pemrograman	9
Jumlah		30

Aspek tampilan terdiri dari 21 item. Aspek tampilan dapat dilihat pada tabel 6 berikut ini.

Tabel 6. Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>
3.	Ketepatan pemilihan musik
4.	Kemenarikan animasi
5.	Kejelasan animasi
6.	Kejelasan suara video
7.	Kejelasan narasi
8.	Ukuran video
9.	Relevansi video dengan materi (kontekstual)
10.	Penempatan tombol
11.	Konsistensi tombol
12.	Ukuran tombol
13.	Ketepatan pemilihan warna tombol
14.	Ketepatan pemilihan warna teks
15.	Ketepatan pemilihan jenis huruf
16.	Ketepatan ukuran huruf
17.	Kejelasan gambar
18.	Kejelasan warna gambar
19.	Ketepatan ukuran gambar
20.	Tampilan desain <i>slide</i>
21.	Komposisi tiap <i>slide</i>

Aspek pemrograman terdiri dari 9 item. Aspek pemrograman dapat dilihat pada tabel 7 berikut ini.

Tabel 7. Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No	Aspek yang Dinilai
1.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media
2.	Kemudahan berinteraksi dengan media
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan
4.	Kejelasan struktur navigasi
5.	Kemudahan penggunaan tombol
6.	Kecepatan animasi
7.	Pengaturan animasi
8.	Efisiensi teks
9.	Efisiensi penggunaan <i>slide</i>

2. Instrumen Tanggapan Siswa

Instrumen tanggapan siswa adalah dalam bentuk angket yang terdiri dari tiga aspek, yaitu penilaian aspek tampilan, penilaian aspek isi/materi dan aspek pembelajaran (Sismadiyanto dkk, 2008:88-90). Angket penilaian tanggapan siswa dijabarkan sebagai berikut :

Tabel 8. Aspek Penilaian Tanggapan Siswa

No	Aspek Penilaian	Jumlah Butir
1.	Aspek tampilan	10
2.	Aspek isi/materi	4
3.	Aspek pembelajaran	8
Jumlah		22

Aspek tampilan terdiri dari 10 item. Aspek tampilan dapat dilihat pada tabel 9 berikut ini.

Tabel 9. Aspek Tampilan pada Tahap Uji Coba

No	Aspek yang Dinilai
1.	Tulisan terbaca dengan jelas
2.	Kejelasan petunjuk penggunaan
3.	Kemudahan memilih menu
4.	Kemudahan penggunaan tombol
5.	Kejelasan fungsi tombol
6.	Suara musik mendukung
7.	Kejelasan gambar video
8.	Kejelasan suara video
9.	Kejelasan warna gambar
10.	Kemenarikan animasi

Aspek isi/materi terdiri dari 4 item. Aspek isi/materi dapat dilihat pada tabel 10 berikut ini.

Tabel 10. Aspek Isi/Materi pada Tahap Uji Coba

No	Aspek yang Dinilai
1.	Kejelasan materi
2.	Kelugasan bahasa
3.	Kejelasan bahasa
4.	Video memperjelas materi

Aspek pembelajaran terdiri dari 8 item. Aspek pembelajaran dapat dilihat pada tabel 11 berikut ini.

Tabel 11. Aspek Pembelajaran pada Tahap Uji Coba

No	Aspek yang dinilai
1.	Materi mudah dipelajari
2.	Materi menantang/menarik
3.	Memahami materi ini bermanfaat dalam kehidupan sehari-hari
4.	Kemudahan memilih menu belajar
5.	Kejelasan petunjuk belajar
6.	Dengan multimedia, belajar lebih menyenangkan
7.	Dengan multimedia, belajar lebih menarik
8.	Multimedia membantu belajar

G. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data dalam penelitian ini dilakukan dengan 2 tahap.

Langkah-langkah dalam analisis data adalah sebagai berikut:

1. Mengubah nilai kategori menjadi skor penilaian

Penilaian yang berupa nilai kategori kemudian diubah menjadi skor penilaian (Sugiyono, 2009:93-94). Pengubahan nilai kategori menjadi skor penilaian dengan kriteria sebagai berikut:

Tabel 12. Skor Penilaian Kualitas Media

No	Kategori	Skor
1	Sangat Kurang (SK)	1
2	Kurang (K)	2
3	Cukup Baik (CB)	3
4	Baik (B)	4
5	Sangat Baik (SB)	5

Tabel 13. Skor Penilaian Tanggapan Siswa

No	Kategori	Skor
1	Sangat Tidak Setuju (STS)	1
2	Tidak Setuju (TS)	2
3	Ragu-Ragu (RR)	3
4	Setuju (S)	4
5	Sangat Setuju (SS)	5

2. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100%
 - a. Menganalisis skor dengan cara menghitung skor yang diperoleh dari penelitian dibagi jumlah skor ideal untuk seluruh item dikalikan 100% (Sugiyono, 2009:95).

Tabel 14. Kategori Penilaian Kualitas Media dan Tanggapan Siswa

No	Tingkat Penilaian	Kategori
1.	0% - 20%	Sangat Kurang
2.	20,1% - 40%	Kurang
3.	40,1% - 60%	Cukup Baik
4.	60,1% - 80%	Baik
5.	80,1% - 100%	Sangat Baik

Secara matematis dapat dinyatakan dengan persamaan:

Persentase tingkat penilaian: $\frac{\sum skoryangdiperolehdaripeneliti}{\sum skoridealseluruhitem} \times 100\%$

(Sugiyono, 2009:95)

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

Produk dalam penelitian ini berupa video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa Sekolah Menengah Pertama, khususnya siswa Kelas VII. Video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate dikemas ke dalam sebuah CD (*Compact Disk*). CD (*Compact Disk*) tersebut berisi 15 teknik dasar (*kihon*) karate. Dalam menjalankan CD (*Compact Disk*) media pembelajaran ini siswa berinteraksi langsung dengan media untuk memindah *slide* satu ke *slide* yang lain. Interaksi ini berupa mengklik tombol yang sesuai pada media belajar ini. Dalam pembuatannya, produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate ini dibuat dengan *software adobe flash cs5*.

1. Data Uji Coba

Dalam proses mengembangkan media pembelajaran, maka produk yang dikembangkan perlu melalui proses validasi dan uji coba. Proses validasi dalam penelitian ini melalui dua tahap yaitu proses validasi materi dengandosen ahli materi dan validasi media dengan dosen ahli media. Proses selanjutnya dilakukan proses uji coba dengan siswa SMP IT AbuBakar Yogyakarta kelas VII. Proses ini dilakukan agar produk yang dikembangkan layak untuk digunakan dalam belajar.

a. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Materi

Ahli materi yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd yang memiliki keahlian di bidang pembelajaran karate. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa media

pembelajaran dengan materi teknik dasar (*kihon*) karate dengan disertai lembar validasi untuk ahli materi yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli materi yakni: aspek kualitas materi pembelajaran dan aspek isi/materi pembelajaran, komentar dan saran secara umum, dan kesimpulan terhadap media pembelajaran yang dikembangkan. Proses validasi dari aspek materi dilakukan melalui dua tahap. Tahap I dilakukan pada tanggal 09 Februari 2015 dan tahap II dilakukan pada tanggal 18 Februari 2015. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi tahap I dari aspek materi dinyatakan layak produksi dengan revisi sesuai saran, dan validasi pada tahap II dinyatakan layak produksi tanpa revisi dan produk boleh di uji coba. Hasil evaluasi dari ahli materi terhadap produk yang dikembangkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Validasi Produk Awal dari Aspek Kualitas Materi

Validasi pada aspek kualitas materi terdiri dari 7 item. Hasil validasi oleh ahli materi pada aspek kualitas materi pembelajaran dapat dilihat pada tabel 15 di bawah ini.

Tabel 15. Skor Penilaian Aspek Kualitas Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1.	Kesesuaian kompetensi dasar dan kompetensi inti	4	4
2.	Kejelasan petunjuk belajar	5	4
3.	Ketepatan pemilihan materi untuk media pembelajaran	4	5
4.	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi	4	5
5.	Kejelasan contoh	4	5
6.	Kemudahan memilih menu belajar	4	5
7.	Pemberian latihan	5	5
Jumlah		30	33
Rerata Persentase		85,7%	94,2%
Kategori		Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan Tabel 15 dalam tahap I tersebut dapat diketahui bahwa skor rerata persentasenya 85,7%, setelah di konversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata yang diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan dalam tahap II skor rerata persentasenya 94,2%, setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata yang diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

2) Validasi Produk dari Aspek Isi/Materi

Validasi pada aspek kualitas isi/materi pembelajaran terdiri dari 10 item. Hasil validasi oleh ahli materi dapat dilihat pada tabel 16.

Tabel 16. Skor Penilaian Aspek Isi/Materi Pembelajaran oleh Ahli Materi

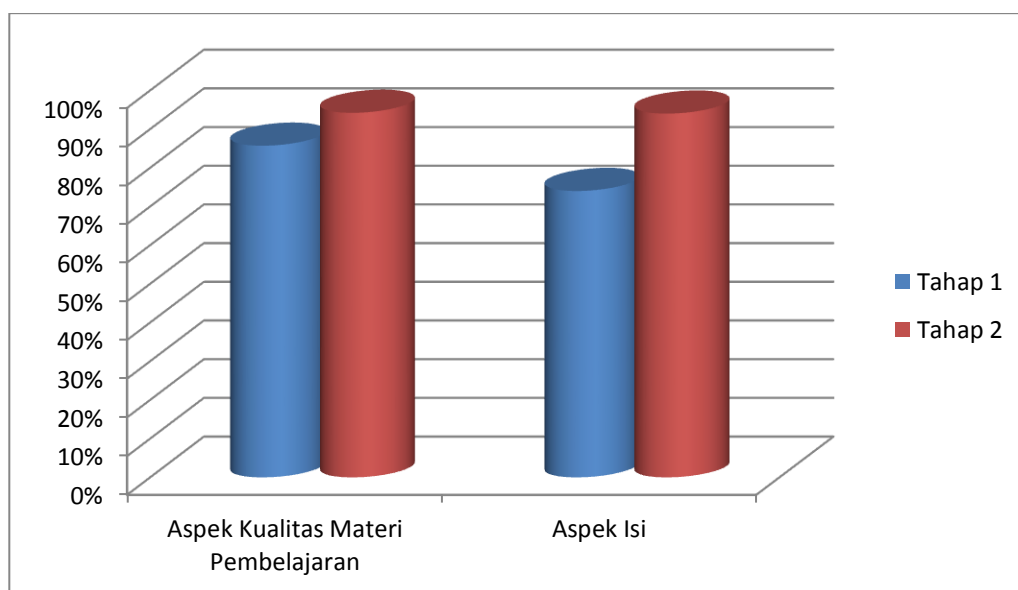
No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1.	Kebenaran isi/konsep	4	5
2.	Kedalaman materi	4	5
3.	Kecapaian materi untuk pencapaian kompetensi	4	4
4.	Kejelasan materi/konsep	5	5
5.	Sistematika penyajian logis	4	5
6.	Ketepatan video untuk menjelaskan materi	4	5
7.	Kecukupan materi	3	5
8.	Ketuntasan materi	3	4
9.	Kejelasan video untuk menjelaskan materi	3	5
10.	Aktualisasi materi	3	4
Jumlah		37	47
Rerata Persentase		74%	94%
Kategori		Baik	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 16 dalam tahap I dapat diketahui bahwa skor rerata persentasenya 74% dan setelah di konversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata yang diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Baik”. Sedangkan

dalam tahap II dapat diketahui bahwa skor rerata persentasenya 94% dan setelah di konversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata yang diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 17. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian	
		Tahap I	Tahap II
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	85,7%	94,2%
2.	Aspek Isi	74%	94%
Skor Rerata		79,85%	94,1%
Kategori		Baik	Sangat Baik



Gambar 33. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi

3) Saran dan Komentar dari Ahli Materi

Setelah produk awal dibawa dan dinilai pada validasi tahap I, peneliti dan ahli materi mendiskusikan kualitas produk yang dihasilkan. Ahli materi menilai dan memberi masukan atau saran, Baik tertulis maupun secara lisan. Ahli materi menyarankan ada beberapa hal yang perlu di revisi terkait dengan aspek materi. Beberapa hal yang perlu direvisi antara lain:

- a) Pada penjelasan pukulan *kizami tsuki*, kata “tusuk” diganti dengan kata “pukulan”. Berikut adalah gambar pukulan *kizami* sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 34 Tampilan Pukulan *Kizami Tsuki* Sebelum dan Sesudah Revisi

- b) Pada gerakan tangkisan *gedan barai*, arti dari *gedan braai* bukan sapuan tapi tangkisan. Berikut adalah gambar arti dari *gedan barai* sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 35 Tampilan Teknik *Gedan Barai* Sebelum dan Sesudah Revisi

- c) Perkenaan pada gerakan tendangan *mae geri* bukan ujung jari-jari kaki tapi ujung bola-bola kaki/kaki macan. Berikut adalah gambar perkenaan tendangan *mae geri* sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 36 Tampilan Teknik *Mae Geri* Sebelum dan Sesudah Revisi

- d) *Subtitle* atau tulisan untuk menjelaskan video pada keseluruhan video terlalu besar. Berikut adalah gambar *subtitle* video sebelu dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



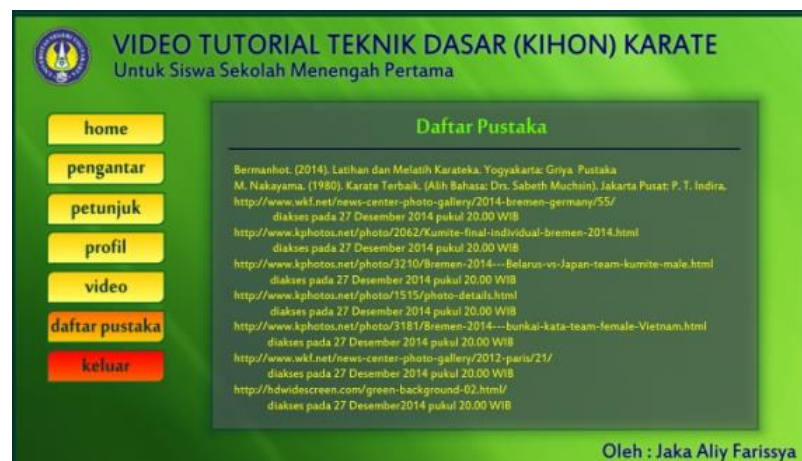
Setelah Revisi

Gambar. 37 Tampilan Teks *Subtitle* Sebelum dan Sesudah Revisi

- e) Daftar pustaka masih ada sumber yang belum dicantumkan, semua sumber harap dicantumkan. Berikut adalah gambar pada daftar pustaka sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 38 Tampilan Daftar Pustaka Sebelum dan Sesudah Revisi

- f) Jenis tulisan dan warna tulisan pada teks *subtittle* belum sesuai, ukuran tulisan lebih diperkecil dan dipertajam. Berikut adalah gambar jenis huruf dan warna huruf sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 39 Tampilan Jenis Huruf dan Warna Huruf pada *Subtittle* Sebelum dan Sesudah Revisi

b. Data Hasil Validasi Produk oleh Ahli Media

Ahli media yang menjadi validator dalam penelitian ini adalah Saryono, S.Pd. Jas, M. Or.yang memiliki keahlian pada bidang media pembelajaran. Data dalam penelitian ini diperoleh dengan memberikan produk yang berupa media pembelajaran dengan materi teknik dasar (*kihon*) karate dengan disertai lembar validasi untuk ahli media yang berupa angket. Adapun aspek yang divalidasi oleh ahli media terhadap produk yang dikembangkan adalah aspek tampilan dan aspek pemrograman, komentar dan saran umum, serta kesimpulan. Proses validasi oleh ahli media dilakukan melalui tiga tahap. Tahap I dilakukan pada tanggal 03 Maret 2015, tahap II dilakukan pada tanggal 17 Maret 2015, dan tahap III dilakukan pada tanggal 24 Maret 2015. Proses penilaian dilakukan dengan mengisi lembar evaluasi yang telah disertakan saat proses validasi. Validasi tahap I oleh ahli media dinyatakan layak produksi dengan revisi sesuai saran, validasi pada tahap II dinyatakan layak produksi dengan revisi sesuai saran, dan validasi pada tahap III dinyatakan layak produksi tanpa revisi dan produk siap untuk di uji coba. Hasil evaluasi dari ahli media terhadap produk yang dikembangkan dapat diuraikan sebagai berikut:

1) Hasil Validasi Aspek Tampilan

Hasil validasi ahli media dari aspek tampilan terdiri dari 21 item. Skor penilaian aspek tampilan dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 18. Skor Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>	3	4	5
2.	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>	3	4	4
3.	Ketepatan pemilihan musik	2	5	5
4.	Kemenarikan animasi	4	4	4
5.	Kejelasan animasi	3	4	4
6.	Kejelasan suara video	3	5	4
7.	Kejelasan narasi	3	5	4
8.	Ukuran video	4	3	5
9.	Relevansi video dengan materi (kontekstual)	4	5	4
10.	Penempatan tombol	3	4	4
11.	Konsistensi tombol	3	4	4
12.	Ukuran tombol	2	4	4
13.	Ketepatan pemilihan warna tombol	2	4	4
14.	Ketepatan pemilihan warna teks	3	4	4
15.	Ketepatan pemilihan jenis huruf	3	4	4
16.	Ketepatan ukuran huruf	3	4	4
17.	Kejelasan gambar	3	3	5
18.	Kejelasan warna gambar	3	4	4
19.	Ketepatan ukuran gambar	3	4	4
20.	Tampilan desain <i>slide</i>	3	4	4
21.	Komposisi tiap <i>slide</i>	3	4	4
Jumlah		63	86	88
Rerata Persentase		60%	81,9%	83,80%
Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 18 dalam validasi tahap I diketahui bahwa skor rerata persentasenya 60% setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata yang diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Cukup Baik”. Validasi tahap II diketahui skor rerata persentasenya 81,9%, setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan pada validasi tahap III diketahui skor rerata persentasenya 83,80%, setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

2) Hasil Validasi Aspek Pemrograman

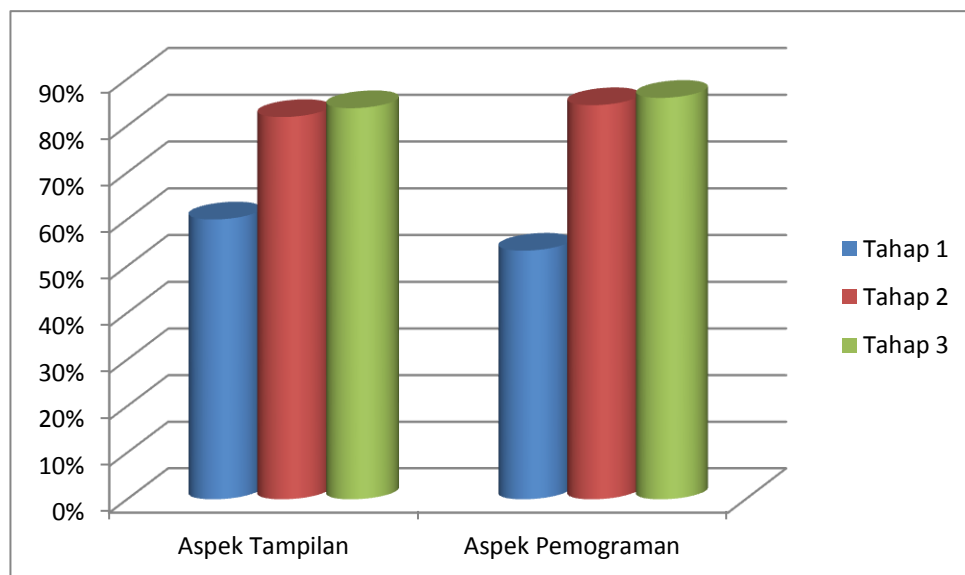
Tabel 19. Skor Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Tingkat interaktifitas siswa dengan media	3	5	4
2.	Kemudahan berinteraksi dengan media	3	4	5
3.	Kejelasan petunjuk penggunaan	2	4	5
4.	Kejelasan struktur navigasi	2	4	4
5.	Kemudahan penggunaan tombol	3	4	4
6.	Kejelasan animasi	3	4	5
7.	Pengaturan animasi	3	5	4
8.	Efisiensi teks	2	4	4
9.	Efisiensi penggunaan <i>slide</i>	3	4	4
Jumlah		24	38	39
Rerata Persentase		53,33%	84,44%	86,66%
Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik

Berdasarkan pada tabel 19 dapat diketahui bahwa dalam validasi aspek pemrograman tahap I diketahui skor rerata persentasenya 53,33% setelah dikonversikan ke skala 5 maka nilai skor rerata pada umumnya termasuk pada kriteria “Cukup Baik”. Validasi tahap II diketahui skor rerata persentasenya 84,44%, setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”. Sedangkan dalam validasi tahap III diketahui skor rerata persentasenya 86,66%, setelah dikonversikan ke skala 5, maka skor nilai rerata diperoleh umumnya termasuk pada kriteria “Sangat Baik”.

Tabel 20. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media

No	Aspek yang dinilai	Skala Penilaian		
		Tahap I	Tahap II	Tahap III
1.	Aspek Tampilan	60%	81,9%	83,80%
2.	Aspek Pemrograman	53,33%	84,44%	86,66%
Skor Rerata		56,66%	83,17%	85,23%
Kategori		Cukup Baik	Sangat Baik	Sangat Baik



Gambar 40. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media

3) Saran dan Komentar dari Ahli Media

Evaluasi produk dilakukan sebanyak 3 kali, selama evaluasi ahli media menyarankan beberapa hal yang perlu diperbaiki terkait produk media pembelajaran ini antara lain sebagai berikut:

- a) Ukuran tombol antara yang satu dengan yang lain tidak sama/tidak konsisten. Tombol disamakan. Berikut gambar tombol dalam *flash* sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 41 Tampilan Ukuran Tombol Sebelum dan Sesudah Revisi

- b) Musik pengantar di dalam *flash* masih kurang baik, dan volume tombol navigasi di dalam *flash* terlalu besar. Berikut adalah gambar tampilan music pengantar sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 42 Tampilan Musik Pengantar Sebelum dan Sesudah Revisi

- c) Warna tombol untuk masuk ke gerakan teknik dasar antara yang satu dengan yang lain masih dalam satu warna (di buat berbeda warna agar lebih menarik untuk dilihat). Berikut adalah gambar tombol materi gerak sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 43 Tampilan Tombol Materi Gerak Sebelum dan Sesudah Revisi

- d) Variasi warna dalam *flash* secara keseluruhan belum kontras dan masih monoton. Berikut adalah gambar tampilan warna *flash* sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 44 Tampilan Warna *Flash* Video Tutorial Sebelum dan Sesudah Revisi

- e) Tampilan identitas pengembang ditambahkan dan tulisan istilah singkatan PJKR dijelaskan atau lebih baik dihilangkan. Berikut adalah gambar tampilan tulisan PJKR sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 45 Tampilan Identitas Pengembang Sebelum dan Sesudah Revisi

- f) Belum ada petunjuk penggunaan/panduan. Dibuatkan petunjuk atau panduan dalam penggunaan produk media video tutorial. Berikut adalah gambar tampilan petunjuk penggunaan sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 46 Tampilan Petunjuk Penggunaan Sebelum dan Sesudah Revisi

- g) Format video masih terlalu kecil, belum satu layar (diperlebar), sebaiknya format atau tampilan video dibuat saatu layar penuh. Berikut adalah gambar tampilan ukuran video sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 47 Tampilan Ukuran Video Sebelum dan Sesudah Revisi

- h) *Slide* foto pada *home* belum baik, masih banyak *slide* foto yang belum tampil secara *fullscreen*. Berikut adalah gambar tampilan *slide* foto sebelum dan sesudah direvisi:



Sebelum Revisi



Setelah Revisi

Gambar. 48 Tampilan *Slide* Foto Sebelum dan Sesudah Revisi

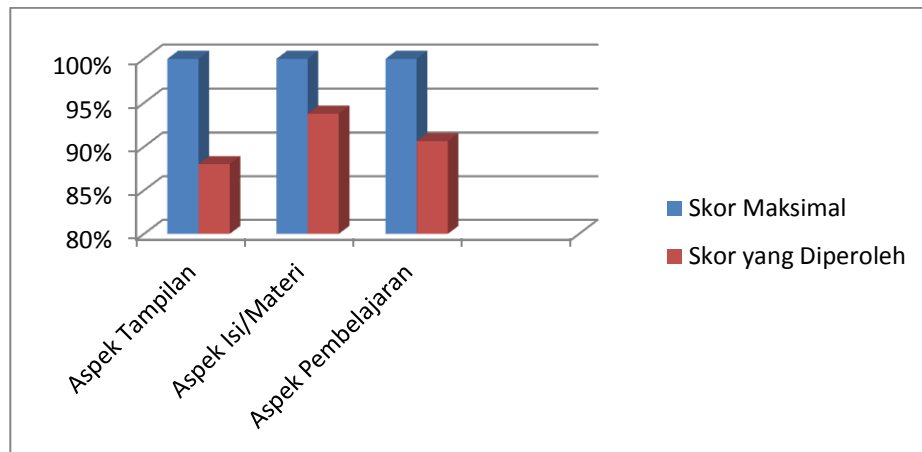
c. Data Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk video tutorial di susun dan melewati dua proses validasi yaitu validasi ahli materi dan validasi ahli media, kemudian produk ini

diujicobakan pada siswa kelas VII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Uji coba tersebut dimaksud untuk mengetahui penilaian darisiswa dan sekaligus mengevaluasi produk tersebut. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan produk yang telah disertai dengan kuesioner kepada 4 siswa. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian siswa mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran. Sebelum pengisian angket, peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana mekanisme pengisian angket dan memperlihatkan media pembelajaran video tutorial tersebut. Setelah peneliti selesai memberikan penjelasan keempat siswa diizinkan untuk mencoba mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Setelah semua siswa melihat dan mengoperasikan media pembelajaran, para siswa dipersilahkan memberikan skor terhadap aspek-aspek yang ada di dalam kuisisioner. Apabila siswa mempunyai saran dan komentar terkait dengan produk yang dikembangkan, siswa bisa menuliskanya pada lembar yang sudah disediakan. Pada uji coba satu lawan satu diperoleh skor persentase sebesar 90% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya data yang diperoleh melalui angket pada uji coba satu lawan satu dapat dilihat pada tabel 21 dan gambar 49 berikut ini.

Tabel. 21 Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Aspek Tampilan	176	200	88	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	75	80	93,75	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	145	160	90,63	Sangat Baik
Skor Total	396	440	90,00	Sangat Baik



Gambar 49. Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Satu Lawan Satu

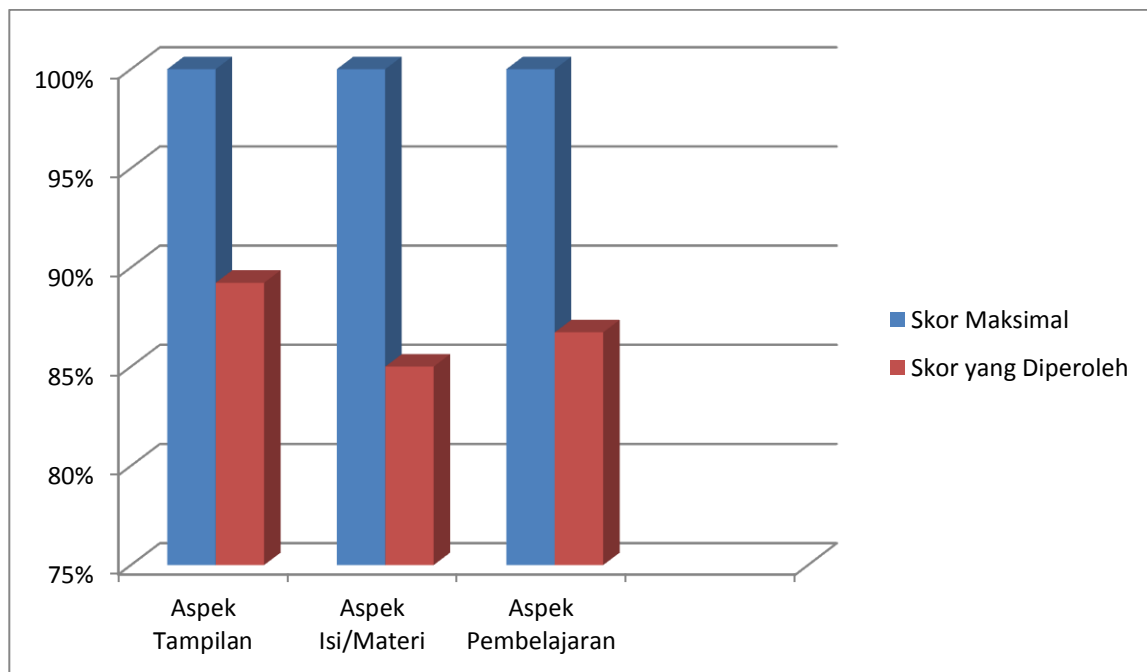
d. Data Uji Coba Kelompok Kecil

Data uji coba kelompok kecil didapatkan dari 13 siswa kelas VII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta. Uji coba tersebut dimaksud untuk mengetahui dan mengidentifikasi kualitas produk dalam kelompok kecil. Uji coba dilaksanakan di dalam kelas. Pengumpulan data dilakukan dengan cara memberikan produk yang telah disertai dengan kuesioner kepada 13 siswa. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian siswa mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek tampilan, aspek isi, dan aspek pembelajaran. Sebelum pengisian angket, peneliti terlebih dahulu menjelaskan bagaimana mekanisme pengisian angket dan memperlihatkan media pembelajaran video tutorial tersebut. Setelah peneliti selesai memberikan

penjelasan, keempat siswa diizinkan untuk mencoba mengoperasikan media pembelajaran tersebut. Setelah semua siswa melihat dan mengoperasikan media pembelajaran, siswa dipersilahkan memberikan skor terhadap aspek aspek yang ada di dalam kuisioner. Apabila siswa mempunyai saran dan komentar terkait dengan produk yang dikembangkan, siswa bisa menuliskanya pada lembar yang sudah disediakan. Pada uji coba kelompok kecil diperoleh skor persentase sebesar 87,55% dan termasuk dalam kategori “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya data yang diperoleh melalui angket pada uji coba satu lawan satu dapat dilihat pada tabel 22 dan gambar 50 berikut ini.

Tabel. 22 Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Aspek Tampilan	580	650	89,23	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	221	260	85	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	451	520	86,73	Sangat Baik
Skor Total	1252	1430	87,55	Sangat Baik



Gambar 50. Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Kecil

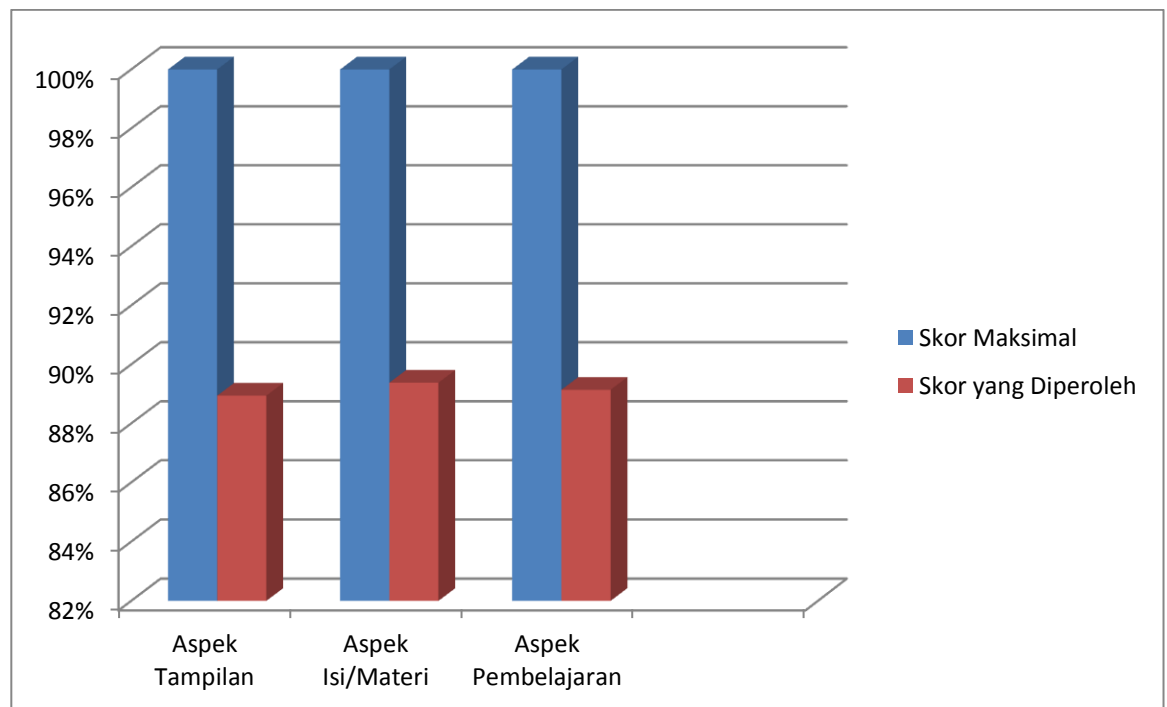
e. Data Uji Coba Kelompok Besar

Pengumpulan data uji coba kelompok besar dilakukan pada siswa kelas VII SMP IT Abu Bakar Yogyakarta dengan cara memberikan produk disertai dengan kuesioner kepada para siswa. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian siswa mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek tampilan, isi/ materi, dan aspek pembelajaran. Responden uji coba kelompok besar berjumlah 32 siswa.

Data penilaian uji coba kelompok besar didapatkan skor penilaian persentase sebesar 89,09% yang masuk dalam kriteria “Sangat Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 23 berikut.

Tabel. 23 Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Skor yang Diperoleh	Skor Maksimal	Persentase (%)	Kategori
Aspek Tampilan	1423	1600	88,94%	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	572	640	89,38%	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	1141	1280	89,14%	Sangat Baik
Skor Total	3136	3520	89,09%	Sangat Baik



Gambar 51. Kualitas Produk Media Pembelajaran pada Uji Coba Kelompok Besar

2. Analisis Data

a. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Materi

Data dari ahli materi pada validasi tahap I produk media pembelajaran yang dikembangkan diperoleh melalui angket penilaian kualitas produk media pembelajaran yang berisi 17 item, yang dibagi menjadi 2 aspek yaitu 7 item aspek kualitas materi media pembelajaran, dan 10 item aspek isi/materi.

Dari 7 butir item angket pada aspek materi pembelajaran mengenai kualitas materi media pembelajaran yang sedang dikembangkan ini, dilihat dari aspek materi pembelajaran diperoleh data bahwa 28,6% termasuk kategori “Sangat Baik”, 71,4% termasuk kategori “Baik”, 0% termasuk kategori “Cukup Baik”, 0% termasuk kategori “Kurang” dan 0% termasuk kategori “Sangat Kurang”. Gambaran yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel 24 berikut:

Tabel 24. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	2	28,6
Baik	5	71,4
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	7	100

Penilaian ahli materi tentang aspek isi/materi produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa bahwa 10% termasuk kategori “Sangat Baik”, 50% termasuk kategori “Baik”, 40% termasuk kategori “Cukup Baik”, 0% termasuk kategori “Kurang” dan 0% termasuk kategori “Sangat Kurang”.

Tabel 25. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	1	10
Baik	5	50
Cukup Baik	4	40
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	10	100

Secara keseluruhan kualitas materi produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang disusun menurut penilaian ahli materi tahap I termasuk dalam kriteria “Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 79,85%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 26 berikut.

Tabel 26. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap I

No	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian
		Tahap I
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	85,7%
2.	Aspek Isi	74%
Skor Rerata		79,85%
Kategori		Baik

Data yang diperoleh dari validasi tahap I oleh ahli materi yang telah dianalisis kemudian dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Setelah produk awal direvisi, kemudian produk yang disusun divalidasikan lagi oleh ahli materi pada tahap II.

Penilaian ahli materi tahap II dari aspek materi pembelajaran diperoleh data bahwa 71,4% termasuk kategori “Sangat Baik”, 28,6% termasuk kategori “Baik”, 0% termasuk kategori “Cukup Baik”, 0% termasuk kategori “Kurang” dan 0% termasuk kategori “Sangat Kurang”. Gambaran yang lebih jelas dapat dilihat pada tabel 27 berikut ini.

Tabel 27. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Kualitas Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	71,4
Baik	2	28,6
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	7	100

Penilaian ahli materi tahap II tentang aspek isi/materi produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa bahwa 70% termasuk kategori “Sangat Baik”, 30% termasuk kategori “Baik”, 0% termasuk kategori “Cukup Baik”, 0% termasuk kategori “Kurang” dan 0% termasuk kategori “Sangat Kurang”.

Tabel 28. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Isi/Materi oleh Ahli Materi Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	7	70
Baik	3	30
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	10	100

Secara keseluruhan kualitas materi produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang disusun menurut penilaian ahli materi tahap II termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 94,1%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut:

Tabel 29. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Materi Tahap II

NO	Aspek yang Dinilai	Skala Penilaian
		Tahap II
1.	Aspek Kualitas Materi Pembelajaran	94,2%
2.	Aspek Isi	94%
Skor Rerata		94,1%
Kategori		Sangat Baik

b. Analisis Data Hasil Validasi Ahli Media

Data dari ahli media pada tahap I terdiri dari 2 aspek yaitu aspek tampilan dan aspek pemrograman. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk yang sedang disusun.

Pada tahap I, data ahli media diperoleh dengan menggunakan kuesioner penilaian skala 1 sampai 5 yang terdiri dari 30 item pertanyaan. Data yang diperoleh kemudian dianalisis dan dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk yang sedang disusun.

Penilaian ahli media tentang aspek tampilan produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 14,3% termasuk dalam kriteria “Baik”, 71,4% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 14,3% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 30 berikut.

Tabel 30. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	0	0
Baik	3	14,3%
Cukup Baik	15	71,4%
Kurang	3	14,3%
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	21	100

Penilaian ahli media tentang aspek pemrograman produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 14,3% termasuk dalam kriteria “Baik”, 71,43% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 0% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 31 berikut.

Tabel 31. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman Oleh Ahli Media Tahap I

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	0	0
Baik	0	0
Cukup Baik	6	66,7%
Kurang	3	33,3%
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	9	100

Secara keseluruhan kualitas media Baik dari aspek tampilan maupun aspek pemrograman produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang disusun menurut penilaian ahli media tahap I termasuk dalam kriteria “Cukup Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 56,66%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 32. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap I

No	Aspek yang dinilai	Skala Persentase Penilaian
		Tahap I
1.	Aspek Tampilan	60%
2.	Aspek Pemrograman	53,33%
Skor Rerata		56,66%
Kategori		Cukup Baik

Data yang diperoleh dari validasi tahap I oleh ahli media yang telah dianalisis kemudian dijadikan dasar untuk mengadakan revisi produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Setelah produk awal direvisi, kemudian produk yang disusun divalidasikan kembali oleh ahli media pada tahap II.

Penilaian ahli media tahap II tentang aspek tampilan produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 19,1% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 71,4% termasuk dalam kriteria “Baik”, 9,5% termasuk dalam

kriteria “Cukup Baik”, 0% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 33 berikut.

Tabel 33. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	4	19,1%
Baik	15	71,4%
Cukup Baik	2	9,5%
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	21	100

Penilaian ahli media tahap II tentang aspek pemrograman produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 22,2% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 77,8% termasuk dalam kriteria “Baik”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 0% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 34 berikut.

Tabel 34. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap II

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	2	22,2%
Baik	7	77,8%
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	9	100

Secara keseluruhan kualitas media Baik dari aspek tampilan maupun aspek pemrograman produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang

sedang disusun menurut penilaian ahli media tahap II termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 83,17%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 35. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap II

No	Aspek yang dinilai	Skala Persentase Penilaian
		Tahap II
1.	Aspek Tampilan	81,9%
2.	Aspek Pemrograman	84,44%
Skor Rerata		83,17%
Kategori		Sangat Baik

Data yang diperoleh dari validasi tahap II oleh ahli media setelah dianalisis masih harus dilakukan beberapa revisi kecil terkait produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate. Setelah melakukan revisi pada tahap II, kemudian produk yang disusun divalidasikan kembali oleh ahli media pada tahap III.

Penilaian ahli media tahap III tentang aspek tampilan produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 19% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 81% termasuk dalam kriteria “Baik”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 0% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 36 berikut.

Tabel 36. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Tampilan oleh Ahli Media Tahap III

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	4	19%
Baik	17	81%
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	21	100

Penilaian ahli media tahap III tentang aspek pemrograman produk yang sedang disusun ini diperoleh data bahwa 33,3% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, 66,7% termasuk dalam kriteria “Baik”, 0% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik”, 0% dalam kriteria “Kurang Baik” dan 0% termasuk dalam kriteria “Sangat Kurang Baik”. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel 37 berikut.

Tabel 37. Distribusi Frekuensi Penilaian Aspek Pemrograman oleh Ahli Media Tahap III

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	3	33,3%
Baik	6	66,7%
Cukup Baik	0	0
Kurang	0	0
Sangat Kurang	0	0
Jumlah	9	100

Secara keseluruhan kualitas media baik dari aspek tampilan maupun aspek pemrograman produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang disusun menurut penilaian ahli media tahap III termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 85,23%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 38. Kualitas Produk Media Pembelajaran Hasil Validasi Ahli Media Tahap III

No	Aspek yang dinilai	Skala Persentase Penilaian
		Tahap III
1.	Aspek Tampilan	83,80%
2.	Aspek Pemrograman	86,66%
Skor Rerata		85,23%
Kategori		Sangat Baik

Selain penilaian diatas, ahli materi dan ahli media juga memberikan penilaian berupa saran dan komentar untuk perbaikan kualitas produk. Validasi materi dilakukan dengan dua tahap, dan pada tahap II ahli materi menyatakan produk siap untuk di uji coba, sedangkan validasi media dilakukan dengan tiga tahap, dan pada tahap III ahli media menyatakan produk siap untuk di uji coba. Dengan melakukan perbaikan atau revisi produk diharapkan dapat meningkatkan kualitas produk yang sedang disusun.

c. Analisis Data Hasil Uji Coba Satu Lawan Satu

Setelah produk melewati dua validasi dan dinyatakan layak diujicobakan oleh ahli materi dan ahli media, peneliti mengadakan uji coba satu lawan satu. Responden uji coba satu lawan satu sebanyak empat siswa. Data penilaian yang diperoleh menggunakan kuesioner penilaian skala 1 sampai 5. Kuesioner yang digunakan mempunyai fungsi untuk mendapatkan data berupa penilaian siswa mengenai kualitas produk yang terdiri dari aspek tampilan, isi/materi, dan aspek pembelajaran. Data yang telah diperoleh dari proses uji coba satu lawan satu kemudian peneliti analisis sebagai berikut.

Penilaian mengenai aspek tampilan dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 88%. Data penilaian aspek materi uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 39 berikut.

Tabel 39. Penilaian Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	44	88%	Sangat Baik
Siswa 2	46	92%	Sangat Baik
Siswa 3	43	86%	Sangat Baik
Siswa 4	43	86%	Sangat Baik
Jumlah	176	352	Sangat Baik
Rerata Skor		88%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek tampilan produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 100%, dengan rerata skor 88%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan produk pada uji coba satu lawan satu.

Tabel 40. Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	100
Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat KurangBaik	0	0
Jumlah	5	100

Penilaian mengenai aspek isi/materi video tutorial dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*)

karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 93,75%. Data penilaian aspek isi/materi video tutorial uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 41 berikut.

Tabel 41. Penilaian Aspek Isi/ Materi Video Tutorial Uji Coba Satu Lawan Satu

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	19	95%	Sangat Baik
Siswa 2	18	90%	Sangat Baik
Siswa 3	19	95%	Sangat Baik
Siswa 4	19	95%	Sangat Baik
Jumlah	75	375	Sangat Baik
Rerata Skor		93,75	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek isi/materi pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sebanyak 100%, dengan rerata skor 93,75%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek isi/materi produk pada uji coba satu lawan satu.

Tabel 42. Distribusi Frekuensi Aspek Isi/ Materi Video Tutorial Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	100
Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100

Penilaian mengenai aspek pembelajaran video tutorial dalam uji coba satu lawan satu ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 90,63.

Data penilaian aspek pembelajaran video tutorial uji coba satu lawan satu terangkum pada tabel 43 berikut.

Tabel 43. Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial Uji Coba Satu Lawan Satu.

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	36	90%	Sangat Baik
Siswa 2	37	92,50%	Sangat Baik
Siswa 3	37	92,50%	Sangat Baik
Siswa 4	35	87,50%	Sangat Baik
Jumlah	145	362,5	Sangat Baik
Rerata Skor		90,63%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba satu lawan satu terhadap aspek pembelajaran pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik”, sebanyak 100%, dengan rerata skor 90,63%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek pembelajaran produk pada uji coba satu lawan satu.

Tabel 44. Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran Video Tutorial Uji Coba Satu Lawan Satu

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	5	100
Baik	0	0
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat kurang Baik	0	0
Jumlah	5	100

Secara keseluruhan kualitas produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang dikembangkan pada uji coba satu lawan satu termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 90%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 45. Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (*kihon*) Karate pada Uji Coba Satu Lawan Satu

Aspek Penilaian	Rerata Skor (%)	Kriteria
Aspek Tampilan	88%	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	93,75%	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	90,63%	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	272,38	Sangat Baik
Rerata Skor Keseluruhan	90%	

Selain penilaian diatas, siswa pada uji coba satu lawan satu juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Siswa memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate sudah bisa di pahami, sudah baik, dan menarik.

d. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Kecil

Setelah produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate mendapatkan penilaian dari siswa melalui uji coba saatu lawan satu selanjutnya produk diujicobakan pada kelompok kecil. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil merupakan data kualitas media pembelajaran meliputi aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran. Selain itu, diperoleh juga data kualitatif berupa saran dan masukan terkait produk media pembelajaran video tutorial. Uji coba kelompok kecil diikuti oleh 13 siswa.

Penilaian siswa mengenai aspek tampilan menunjukkan bahwa produk media pembelajaran memiliki kualitas yang Sangat Baik dengan rerata skor 89,23%. Penilaian pada aspek ini mencakup 10 item pada angket. Ringkasan data penilaian pada aspek tampilan uji coba kelompok kecil terangkum pada tabel 46 di bawah ini.

Tabel 46. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	41	82%	Sangat Baik
Siswa 2	44	88%	Sangat Baik
Siswa 3	45	90%	Sangat Baik
Siswa 4	45	90%	Sangat Baik
Siswa 5	40	80%	Baik
Siswa 6	44	88%	Sangat Baik
Siswa 7	43	86%	Sangat Baik
Siswa 8	44	88%	Sangat Baik
Siswa 9	44	88%	Sangat Baik
Siswa 10	50	100%	Sangat Baik
Siswa 11	46	92%	Sangat Baik
Siswa 12	47	94%	Sangat Baik
Siswa 13	47	94%	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	580	1160	
Rerata Skor	44,62	89,23%	Sangat Baik

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek tampilan produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 92%, dan kriteria “Baik” sebanyak 8% dengan rerata skor 89,23%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan produk pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 47. Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	12	92
Baik	1	8
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100

Penilaian siswa mengenai aspek isi/materi video tutorial dalam uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar

(*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 85%.

Data penilaian aspek isi/materi video tutorial uji coba kelompok kecil terangkum pada tabel 48 berikut.

Tabel 48. Penilaian Aspek Isi/Materi Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	16	80%	Baik
Siswa 2	16	80%	Baik
Siswa 3	18	90%	Sangat Baik
Siswa 4	17	85%	Sangat Baik
Siswa 5	16	80%	Baik
Siswa 6	16	80%	Baik
Siswa 7	17	85%	Sangat Baik
Siswa 8	16	80%	Baik
Siswa 9	19	95%	Sangat Baik
Siswa 10	16	80%	Baik
Siswa 11	16	80%	Baik
Siswa 12	19	95%	Sangat Baik
Siswa 13	19	95%	Sangat Baik
Jumlah	221	1105	Sangat Baik
Rerata Skor		85%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek isi/materi pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 46%, dan kriteria “Baik” 54% dengan rerata skor 85%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek isi/materi produk pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 49. Distribusi Frekuensi Aspek Isi/Materi Video Tutorial Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	6	46%
Baik	7	54%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100

Penilaian mengenai aspek pembelajaran video tutorial dalam uji coba kelompok kecil ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 86,73%. Data penilaian aspek pembelajaran video tutorial uji coba kelompok kecil terangkum pada tabel 50 berikut.

Tabel 50. Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial Uji Coba Kelompok Kecil

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	36	90%	Sangat Baik
Siswa 2	32	80%	Baik
Siswa 3	39	97,50%	Sangat Baik
Siswa 4	35	87,50%	Sangat Baik
Siswa 5	32	80%	Baik
Siswa 6	34	85%	Sangat Baik
Siswa 7	35	87,50%	Sangat Baik
Siswa 8	36	90%	Sangat Baik
Siswa 9	36	90%	Sangat Baik
Siswa 10	32	80%	Baik
Siswa 11	33	82,50%	Sangat Baik
Siswa 12	37	92,50%	Sangat Baik
Siswa 13	34	85%	Sangat Baik
Jumlah	451	1127,5	Sangat Baik
Rerata Skor		86,73%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok kecil terhadap aspek pembelajaran pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 77%, dan kriteria “Baik” sebanyak 23% dengan rerata skor 86,73%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek pembelajaran produk pada uji coba kelompok kecil.

Tabel 51. Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Kecil

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	10	77%
Baik	3	23%
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat kurang Baik	0	0
Jumlah	13	100

Secara keseluruhan kualitas produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang dikembangkan pada uji coba kelompok kecil termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 87,55%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 52. Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate pada Uji Coba Kelompok Kecil

Aspek Penilaian	Rerata Skor (%)	Kriteria
Aspek Tampilan	89,23%	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	85%	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	86,73%	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	260,96	Sangat Baik
Rerata Skor Keseluruhan	87,55%	

Selain penilaian diatas, siswa pada uji coba kelompok kecil juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Siswa memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner yang menilai bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate sudah bisa di pahami, sudah Baik, dan menarik.

e. Analisis Data Hasil Uji Coba Kelompok Besar

Setelah produk mendapat penilaian dari para siswa dalam uji coba satu lawan satu dan uji coba kelompok kecil, kemudian produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate diujicobakan kepada para siswa pada uji coba kelompok besar atau uji coba lapangan. Data yang diperoleh dari uji coba kelompok besar merupakan data untuk menilai kualitas produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang meliputi meliputi aspek tampilan, aspek isi/materi, dan aspek pembelajaran. Uji coba lapangan diikuti oleh 32 siswa.

Penilaian siswa terhadap aspek tampilan produk menunjukkan bahwa video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate memiliki kualitas yang “Sangat Baik” dengan rerata skor 88,94%. Penilaian pada aspek ini mencakup 10 item pertanyaan pada kuesioner. Ringkasan data penilaian pada aspek tampilan dari uji coba kelompok besar dapat dilihat pada tabel 53 berikut.

Tabel 53. Penilaian Aspek Tampilan pada Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	47	94	Sangat Baik
Siswa 2	47	94	Sangat Baik
Siswa 3	44	88	Sangat Baik
Siswa 4	43	86	Sangat Baik
Siswa 5	44	88	Sangat Baik
Siswa 6	48	96	Sangat Baik
Siswa 7	41	82	Sangat Baik
Siswa 8	45	90	Sangat Baik
Siswa 9	43	86	Sangat Baik
Siswa 10	43	86	Sangat Baik
Siswa 11	41	82	Sangat Baik
Siswa 12	40	80	Baik
Siswa 13	46	92	Sangat Baik
Siswa 14	41	82	Sangat Baik
Siswa 15	47	94	Sangat Baik
Siswa 16	46	92	Sangat Baik
Siswa 17	48	96	Sangat Baik
Siswa 18	45	90	Sangat Baik
Siswa 19	43	86	Sangat Baik
Siswa 20	49	98	Sangat Baik
Siswa 21	47	94	Sangat Baik
Siswa 22	44	88	Sangat Baik
Siswa 23	45	90	Sangat Baik
Siswa 24	40	80	Baik
Siswa 25	45	90	Sangat Baik
Siswa 26	49	98	Sangat Baik
Siswa 27	44	88	Sangat Baik
Siswa 28	42	84	Sangat Baik
Siswa 29	47	94	Sangat Baik
Siswa 30	46	92	Sangat Baik
Siswa 31	39	78	Baik
Siswa 32	44	88	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	1423	2846	Sangat Baik
Rerata Skor		88,94%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap aspek tampilan produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 90,6%, dan kriteria “Baik” sebanyak 9,4% dengan rerata skor 88,94%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek tampilan produk pada uji coba kelompok besar.

Tabel 54. Distribusi Frekuensi Aspek Tampilan Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	29	90,6
Baik	3	9,4
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat KurangBaik	0	0
Jumlah	32	100

Penilaian siswa mengenai aspek isi/materi video tutorial dalam uji coba kelompok besar ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 89,38%. Data penilaian aspek isi/materi video tutorial uji coba kelompok besar terangkum pada tabel 47 berikut.

Tabel 55. Penilaian Aspek Isi/Materi Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	20	100	Sangat Baik
Siswa 2	19	95	Sangat Baik
Siswa 3	19	95	Sangat Baik
Siswa 4	17	85	Sangat Baik
Siswa 5	17	85	Sangat Baik
Siswa 6	20	100	Sangat Baik
Siswa 7	18	90	Sangat Baik
Siswa 8	17	85	Sangat Baik
Siswa 9	16	80	Baik
Siswa 10	16	80	Baik
Siswa 11	16	80	Baik
Siswa 12	16	80	Baik
Siswa 13	18	90	Sangat Baik
Siswa 14	18	90	Sangat Baik
Siswa 15	18	90	Sangat Baik
Siswa 16	20	100	Sangat Baik
Siswa 17	19	95	Sangat Baik
Siswa 18	19	95	Sangat Baik
Siswa 19	16	80	Baik
Siswa 20	18	90	Sangat Baik
Siswa 21	19	95	Sangat Baik
Siswa 22	19	95	Sangat Baik
Siswa 23	16	80	Baik
Siswa 24	20	100	Sangat Baik
Siswa 25	17	85	Sangat Baik
Siswa 26	19	95	Sangat Baik
Siswa 27	19	95	Sangat Baik
Siswa 28	17	85	Sangat Baik
Siswa 29	16	80	Baik
Siswa 30	19	95	Sangat Baik
Siswa 31	18	90	Sangat Baik
Siswa 32	16	80	Baik
Jumlah Rerata Skor	572	2860	Sangat Baik
Rerata Skor		89,38%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap aspek isi/materi pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 75%%, dan kriteria “Baik” 25% dengan rerata skor 89,38%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek isi/materi produk pada uji coba kelompok besar.

Tabel 56. Distribusi Frekuensi Aspek Isi/Materi Video Tutorial Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	24	75
Baik	8	25
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat Kurang Baik	0	0
Jumlah	32	100

Penilaian mengenai aspek pembelajaran video tutorial dalam uji coba kelompok besar ini menunjukkan bahwa produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor 89,14%. Data penilaian aspek pembelajaran video tutorial uji coba kelompok besar terangkum pada tabel 48 berikut.

Tabel 57. Penilaian Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Besar

Responden	Skor	Rerata Skor (%)	Kriteria
Siswa 1	36	90	Sangat Baik
Siswa 2	37	92,5	Sangat Baik
Siswa 3	31	77,5	Baik
Siswa 4	31	77,5	Baik
Siswa 5	37	92,5	Sangat Baik
Siswa 6	39	97,5	Sangat Baik
Siswa 7	34	85	Sangat Baik
Siswa 8	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 9	33	82,5	Sangat Baik
Siswa 10	37	92,5	Sangat Baik
Siswa 11	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 12	34	85	Sangat Baik
Siswa 13	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 14	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 15	37	92,5	Sangat Baik
Siswa 16	38	95	Sangat Baik
Siswa 17	36	90	Sangat Baik
Siswa 18	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 19	36	90	Sangat Baik
Siswa 20	38	95	Sangat Baik
Siswa 21	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 22	37	92,5	Sangat Baik
Siswa 23	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 24	40	100	Sangat Baik
Siswa 25	39	97,5	Sangat Baik
Siswa 26	38	95	Sangat Baik
Siswa 27	36	90	Sangat Baik
Siswa 28	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 29	33	82,5	Sangat Baik
Siswa 30	35	87,5	Sangat Baik
Siswa 31	36	90	Sangat Baik
Siswa 32	33	82,5	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	1141	2825,5	Sangat Baik
Rerata Skor		89,14%	

Hasil yang diperoleh dari uji coba kelompok besar terhadap aspek pembelajaran pada produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang

disusun termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” sebanyak 93,75%, dan kriteria “Baik” sebanyak 6,25% dengan rerata skor 89,14%. Berikut ini disajikan distribusi frekuensi penilaian aspek pembelajaran produk pada uji coba kelompok besar.

Tabel 58. Distribusi Frekuensi Aspek Pembelajaran Video Tutorial pada Uji Coba Kelompok Besar

Kriteria	Frekuensi	Persentase (%)
Sangat Baik	30	93,75
Baik	2	6,25
Cukup Baik	0	0
Kurang Baik	0	0
Sangat kurang Baik	0	0
Jumlah	32	100

Secara keseluruhan kualitas produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang sedang dikembangkan pada uji coba kelompok besar termasuk dalam kriteria “Sangat Baik” dengan rerata skor penilaian sebesar 89,09%. Untuk lebih jelasnya dapat dilihat pada tabel berikut.

Tabel 59. Kualitas Produk Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate pada Uji Coba Kelompok Besar

Aspek Penilaian	Rerata Skor (%)	Kriteria
Aspek Tampilan	88,94	Sangat Baik
Aspek Isi/Materi	89,38	Sangat Baik
Aspek Pembelajaran	89,14	Sangat Baik
Jumlah Rerata Skor	267,46	Sangat Baik
Rerata Skor Keseluruhan	89,09	

Selain penilaian diatas, siswa pada uji coba kelompok besar juga memberikan komentar dan saran untuk perbaikan produk. Siswa memberikan penilaian berupa komentar tertulis pada kuesioner yang menilai bahwa produk

video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate sudah bisa di pahami, sudah baik, dan menarik.

3. Produk Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate

Setelah melalui lima kali revisi berdasarkan evaluasi ahli materi, ahli media, uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil dan uji coba kelompok besar maka dapat diperoleh media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang dinyatakan layak digunakan sebagai media pembelajaran untuk media belajar siswa sekolah menengah pertama, khususnya kelas VII.

B. Pembahasan

Pengembangan video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate ini didesain dan diproduksi menjadi sebuah produk berupa video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate yang dikemas dengan bantuan *adobe flash* dan CD (*Compact Disk*) untuk siswa sekolah menengah pertama, khususnya kelas VII. M. Nakayama (1980: 54) mengatakan bahwa teknik dasar karate berjumlah 32 teknik, namun menurut pengamatan, pengalaman, dan observasi peneliti teknik dasar yang diajarkan pada siswa sekolah menengah pertama sebanyak 15 teknik yang sudah dijelaskan sebelumnya, oleh karena itu dalam video tutorial ini hanya ada 15 teknik dasar (*kihon*) karate yang memiliki tingkat kesulitan yang rendah untuk anak SMP kelas VII.

Penelitian ini mengadopsi metode yang dikembangkan oleh Sugiyono, karena ditinjau dari langkah-langkah penelitiannya sangat cocok untuk menciptakan suatu produk media belajar. Prosedur langkah-langkah tersebut

yaitu: (1) Identifikasi Potensi dan Masalah, (2) Pengumpulan Data/Bahan, (3) Desain Produk, (4) Pembuatan Produk, (5) Validasi Produk, (6) Tahap Uji Coba Terbatas, (7) Revisi Produk. Penelitian ini bertujuan untuk menghasilkan produk yaitu media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa SMP khususnya kelas VII berbentuk *Compact Disk* (CD) dan dapat digunakan siswa sebagai media pembelajaran mandiri. Produk dikembangkan dengan aplikasi *adobe flash CS5* dengan dibantu oleh saudara Fahmi dan Rian mahasiswa jurusan Sistem Informatika STIMIK AMIKOM Yogyakarta. Biaya produksi yang dikeluarkan peneliti untuk membuat produk ini kurang lebih Rp.300.000,00. Setelah produk awal dihasilkan maka selanjutnya produk dievaluasi kepada para ahli melalui validasi dan perlu diujicobakan kepada siswa. Tahap evaluasi dilakukan kepada ahli materi dan ahli media. Sedangkan tahap penelitian dilakukan dengan uji coba produk satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar.

Proses validasi ahli materi menghasilkan data yang digunakan untuk revisi produk awal. Dalam proses validasi ahli materi ini peneliti melalui dua tahap yaitu tahap I dan tahap II. Setelah dilakukan perbaikan di tahap I, produk divalidasikan kembali di tahap II hingga akhirnya dinyatakan produk siap untuk uji coba dari segi materi. Setelah selesai validasi ahli materi, selanjutnya produk awal divalidasikan ke ahli media. Dari ahli media didapatkan data, saran, dan masukan untuk memperbaiki kualitas produk yang sedang dikembangkan. Dalam proses validasi media peneliti melalui tiga tahap validasi yaitu tahap I, tahap II, dan tahap III. Data validasi tahap I digunakan sebagai dasar untuk merevisi untuk ke tahap

II, dan data tahap II digunakan untuk merevisi ke tahap III, hingga akhirnya pada tahap III produk dinyatakan siap untuk diujicobakan. Uji coba dilakukan dengan tiga tahap, yaitu tahap uji coba satu lawan satu, tahap uji coba kelompok kecil, dan tahap uji coba kelompok besar.

Berdasarkan hasil analisis data menunjukkan bahwa penilaian kualitas produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate dari tahap awal sampai tahap akhir masuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak”. Penilaian tahap awal yaitu berupa validasi ahli materi dan ahli media. Validasi pada ahli materi dilakukan dalam dua tahap, sedangkan validasi pada ahli media dilakukan dalam tiga tahap. Pada validasi tahap pertama, ahli materi memberikan penilaian skor sebesar 79,85% termasuk dalam kriteria “Baik/Layak”, dan pada validasi tahap kedua ahli materi memberikan penilaian skor sebesar 94,1% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak”. Validasi tahap pertama, ahli media memberikan penilaian skor sebesar 56,66% termasuk dalam kriteria “Cukup Baik/ Cukup layak”, pada validasi tahap dua ahli media memberikan penilaian skor sebesar 83,17% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak”, dan pada validasi tahap tiga ahli media memberikan penilaian skor sebesar 85,23% termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/Sangat Layak”. Secara keseluruhan ahli materi dan ahli media menyatakan bahwa produk media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang disusun ini termasuk dalam kriteria “Sangat Baik/ sangat layak” untuk diujicobakan.

Menurut penilaian siswa dari hasil analisis uji coba satu lawan satu adalah “Sangat Baik/Sangat Layak” dengan penilaian skor sebesar 90%. Penilaian siswa pada uji coba kelompok kecil menyatakan “Sangat Baik/Sangat Layak” dengan rerata skor penilaian sebesar 87,55%. Penilaian siswa pada uji coba kelompok besar adalah “Sangat Baik/Sangat layak” dengan skor penilaian sebesar 89,09%. Siswa merasa semangat dan antusias untuk belajar karate dan berharap produk ini dapat disebarluaskan untuk siswa lainya.

Ada beberapa kelebihan dalam produk ini menurut siswa. Diantaranya yaitu tampilan yang menarik, tidak membosankan, dapat memotivasi siswa untuk mau belajar materi yang jarang diajarkan oleh guru yaitu materi beladiri karate. Bahasa yang digunakan telah disesuaikan dengan tata bahasa bahasa indonesia yang benar dan sesuai dengan tingkat pemahaman anak SMP. Kelebihan yang spesifik dalam produk ini adalah audio visual merupakan media pembelajaran bukan cetak yang kaya akan informasi dan lugas karena bisa dihadapkan langsung kepada siswa. Penjelasan cara melakukan gerakan-gerakan, penjelasan arti dari nama teknik secara spesifik dijelaskan pada produk ini dengan disertai contoh urutan gerakan. Berbeda dengan media buku yang pada umumnya materi terlalu luas dalam pembahasanya. Cara menyampaikan materi dengan media video tutorial tersebut membuat siswa menjadi antusias, senang, dan tertarik dengan pembelajaran. Ketertarikan siswa terhadap media ini merupakan tanda-tanda yang positif yang dapat meningkatkan proses belajar siswa. Produk ini juga sangat memungkinkan siswa untuk belajar secara mandiri karena produk ini bisa dan mudah untuk digunakan.

Kelemahan produk yang dikembangkan diantaranya adalah produk media pembelajaran video tutorial ini memerlukan seperangkat komputer atau laptop untuk mengoperasikanya. Siswa yang ingin belajar secara mandiri juga harus memiliki komputer atau laptop. Hal ini sangat menyulitkan bagi siswa yang tidak memiliki seperangkat komputer atau laptop di rumah. Kelemahan lain adalah adanya tingkat kejenuhan siswa terhadap video tutorial ini karena tingkat kesulitan gerakan yang kecil.

Berdasarkan beberapa kelemahan tersebut, upaya pengembangan selanjutnya dapat dilakukan untuk mendapatkan hasil produk yang lebih Baik karena mengingat masih sedikitnya media terkait dengan pembelajaran karate. Kenyataan tersebut sangat membuka peluang untuk diadakannya pengembangan selanjutnya.

Pembelajaran teknik dasar (*kihon*) karate sebelum menggunakan media pembelajaran video tutorial di beberapa sekolah menengah pertama masih bersifat klasik dan cenderung membosankan bagi siswa, bahkan di SMP IT Abu Bakar Yogyakarta pembelajaran beladiri belum dilaksanakan. Produk media pembelajaran ini di desain dengan konsep agar siswa tertarik dan tidak bosan untuk belajar teknik dasar (*kihon*) karate dan bisa dijadikan media alat bantu bagi guru untuk mengajarkan materi teknik dasar beladiri karate.

Berdasarkan hasil analisis produk video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate selama uji coba baik uji coba satu lawan satu, uji coba kelompok kecil, dan uji coba kelompok besar dapat dijabarkan sebagai berikut:

1. Siswa

- a. Melalui media pembelajaran ini siswa lebih termotivasi dan mempunyai rasa ingin tahu untuk belajar beladiri karate, teknik dasar yang disajikan lebih mudah dipahami.
- b. Siswa lebih aktif dan ingin langsung mempragakan gerakan-gerakan yang ada dalam produk media video tutorial ini.

2. Guru

- a. Guru menjadi lebih percaya diri dalam mengajarkan materi teknik dasar beladiri karate karena media ini sangat membantu dalam menyampaikan materi.
- b. Penyampaian materi bisa lebih bervariasi dan tidak monoton.
- c. Guru lebih efisien waktu dalam pembelajaran, karena media ini bisa digunakan secara mandiri di rumah.

Berdasarkan analisis hasil uji coba di atas, media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate terbukti bisa digunakan sebagai media pembelajaran bagi guru maupun siswa, namun pemanfaatan produk ini masih mengalami beberapa hambatan seperti yang sudah dijelaskan di atas. Dalam pendistribusian produk ini, peneliti memberikan harga Rp.20.000,00 untuk setiap keping CD media video tutorial karate. Peneliti mengharapkan media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama dapat dikembangkan dan disempurnakan.

BAB V

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian, penelitian ini menghasilkan produk “Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama” dengan kategori sangat baik dan layak untuk digunakan sebagai media pembelajaran teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama.

B. Implikasi Penelitian

Berdasarkan kesimpulan di atas, penelitian ini mempunyai beberapa implikasi secara praktis diantaranya:

1. Guru atau pelatih lebih mudah dalam menyampaikan materi teknik dasar (*kihon*) karate untuk siswa sekolah menengah pertama.
2. Motivasi dan rasa percaya diri guru bertambah untuk berani memberikan materi teknik dasar beladiri (*kihon*) karate.
3. Mempermudah siswa dalam mempelajari berbagai teknik dasar (*kihon*) yang terdapat dalam bela diri karate.
4. Mendorong siswa dalam belajar dan berlatih bela diri karate khususnya teknik dasar (*kihon*) secara mandiri, seiring dengan kemajuan teknologi.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini memiliki beberapa keterbatasan diantaranya:

1. Pada video tutorial ini belum ada analisis gerakan yang detail seperti sudut kaki berapa derajat, pola gerakan kaki ke arah mana. Hanya penjelasan dari dua sudut yaitu dari sudut depan dan sudut samping.
2. Teknik dasar (*kihon*) yang disajikan dalam video tutorial ini hanya teknik dasar (*kihon*) yang memiliki tingkat kesulitan rendah.
3. Produk ini baru diujicobakan di satu sekolah saja.

D. Saran

Berdasarkan kesimpulan, implikasi, dan keterbatasan penelitian di atas, maka dapat disarankan sebagai berikut:

1. Produk ini dapat digunakan dan dimanfaatkan pada proses pembelajaran penjasorkes baik di sekolah maupun secara mandiri oleh siswa.
2. Bagi guru atau pelatih diharapkan dapat memanfaatkan media pembelajaran video tutorial teknik dasar (*kihon*) karate ini sebagai variasi dalam penyampaian materi pembelajaran.
3. Bagi guru yang belum menguasai teknik dasar bela diri karate, jangan ragu untuk memberikan materi teknik dasar beladiri karate. Dengan video tutorial ini guru bisa terbantu dalam memberikan materi teknik dasar (*kihon*) karate.
4. Perlu penelitian dan pengembangan lebih lanjut untuk meningkatkan metode mengajar dengan menciptakan dan mengembangkan media-media pembelajaran yang lebih baik dan kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Agus Suryobroto. (2001). *Teknologi pembelajaran Pendidikan Jasmani*. Yogyakarta: FIK UNY.
- Ahmad Darmawan. (2014). Pengembangan Sumber Belajar Berbasis *Adobe Flash CS 3 Professional* Materi Atletik Start dan Sprint untuk Siswa Kelas VII SMP. *Skripsi*. FIK UNY.
- Andi Prastowo. (2012). *Panduan Kreatif Membuat Bahan Ajar Inovatif*. Yogyakarta: Diva Press
- Azhar Arsyad. (2002). *Media Pembelajaran*. Jakarta: Raja Grafindo.
- Bermanhot. (2014). *Latihan dan Melatih Karateka*. Yogyakarta: Griya Pustaka
- Cheppy Riyana. (2007). *Pedoman Pengembangan Media Video*. Jakarta: P3AI UPI.
- Danardono. (2006). Sejarah, Etika, dan Filososfi Karate. Artikel e-staff FIK UNY. Hlm. 1-23.
- Desmita. (2009). *Psikologi Perkembangan*. Bandung: PT Remaja Rosdakarya
- Djoko Pekik Irianto. (2002). *Dasar Kepelatihan*. Yogyakarta. FIK UNY.
- Eri Desvika Weny. (2014). Pengembangan Media Pembelajaran Buku Pintar Mewarnai dalam Memperkenalkan Teknik Dasar Karate untuk Anak Usia Dini. *Skripsi*. FIK UNY.
- Etin Solihatin dan Raharjo. (2005). *Cooperative Learning Analisis Model Pembelajaran IPS*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Galih Pranowo. 2011. *Kreasi Animasi Interaktif dengan Action Script 3.0 pada Flasf CS5*. Yogyakarta: Andi
- Hasan Alwi. 2000. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka
- Hujair AH Sanaky. (2013). *Media Pembelajaran Interaktif-Inovatif*. Yogyakarta: Kaukaba Dipantara.
- Iqra' al-Firdaus (2010). *Buku Lengkap Tuntunan Menjadi Kameraman Profesional*. Yogyakarta: Buku Biru.
- Kemendikbud. (2013). *Kompetensi Dasar Sekolah Menengah Pertama (SMP)/Madrasah Tsanawiyah (MTs)*.

- Lowther, D. L, Russel, J. D, & Smaldino, S.E. (2011). *Instructional Technology & Media For Learning Teknologi Pembelajaran dan Media untuk belajar (terjemahan, Edisi Kesembilan)*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group.
- M. Nakayama. (1980). *Karate Terbaik*. (Alih Bahasa: Drs. Sabeth Muchsin). Jakarta Pusat: P. T. Indira.
- Nana Sudjana dan Ahmad Rivai (2005). *Media Pengajaran (Penggunaan dan Pembuatanya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo
- Nur Rohmah Muktiani. (2008). Pengembangan untuk Pembelajaran Pendidikan Jasmani Olahraga dan Kesehatan SMA. *Tesis*. PPs-UNY.
- Nusa Putra. (2011). *Research and Development*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Rahajeng Kartika Sari. (2010). Pengembangan Media Pembelajaran Berbasis Web Blog. *Skripsi*. Diambil dari <http://scribd.com/doc/53576607/Bab-i-Sampai-Bab-III-Skripsi-Revisi-Ok>. Pada tanggal 23 Desember 2014, jam 20.00 WIB.
- Rita Eka Izzaty, dkk. Et al. (2008). *Perkembangan Peserta Didik*. Yogyakarta: UNY Press.
- Sismadiyanto dkk. (2008). Pengembangan multimedia interaktif untuk pembelajaran mata kuliah pendidikan kesehatan sekolah bagi mahasiswa prodi pjkr fik uny. *Jurnal Pendidikan Jasmani Indonesia*. 5(II). Hlm 83-90. Yogyakarta : POR FIK UNY.
- Sugiyono. (2009). *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*. Bandung: Alfabeta.
- Sugiyono. (2012). *Metode Penelitian Kuantitatif Kualitatif dan R&D*. Bandung: Penerbit Alfabeta.
- Sukiman. (2012). *Pengembangan Media Pembelajaran*. Yogyakarta: Pedagogia.
- Sukintaka. (1991). *Teori Bermain*. Direktorat Jendral Pendidikan Tinggi Proyek Pembinaan Tenaga Kependidikan. Depdikbud.
- UNY. (2011). *Pedoman Penulisan Tugas Akhir*. Yogyakarta : UNY.
- Wahana Komputer, 2011. *Mudah Membuat Animasi dengan Adobe Flash CS5*. Yogyakarta: Andi.

LAMPIRAN

Lampiran 1. Surat Ijin Penelitian

LEMBAR PENGESAHAN

Proposal Penelitian Tentang

PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Nama : Jaka Aliy Farissya

NIM : 11601241015

Jurusan/ Prodi : Pendidikan Olahraga/ PJKR

Telah diperiksa dan dinyatakan layak untuk diteliti.

Yogyakarta, Maret 2015

Kaprodi PJKR,

Dosen Pembimbing,



Drs. Amat Komari, M.Si.

Indah Prasetyawati Tri P S, M. Or.

NIP. 19620422 199001 1 001

NIP. 19821214 201012 2 004

Kasubag Pendidikan FIK UNY,



Sutiyem, S.Si.

NIP. 19760522 199903 2 001

Hal : Permohonan Ijin Penelitian

Kepada :
Yth. Dekan FIK-Universitas Negeri Yogyakarta
Jalan Kolombo No. 1
Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan pengambilan data dalam rangka penulisan Tugas Akhir Skripsi, kami mohon Bapak Dekan berkenan membuat surat ijin penelitian bagi :

Nama Mahasiswa : JAKA ALIY FARISSYA
Nomor Mahasiswa : 11601241015
Program Studi : PJKR
Judul Skripsi : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN
VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KITON) KARATE UNTUK
Siswa Sekolah Menengah Pertama.

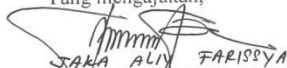
Pelaksanaan pengambilan data :

Bulan : Maret 2015 s/d April 2015
Tempat / objek : SMP IT ABUBAKAR YOGYAKARTA

Atas perhatian, bantuan dan terkabulnya permohonan ini, diucapkan terima kasih.

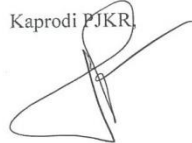
Yogyakarta, 25 Februari 2015

Yang mengajukan,


JAKA ALIY FARISSYA
NIM. 11601241015

Mengetahui :

Kaprodi PJKR,



Drs. Amat Komari, M.Si.
NIP. 19620422 199001 1 001

Dosen Pembimbing,



Indah Pratiyowati, Tj.PS, M.Or.
NIP. 19821214 201012 2 004



KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN
Alamat : Jl. Kolombo No.1 Yogyakarta, Telp.(0274) 513092 psw 255

Nomor : 129/UN.34.16/PP/2015
Lamp. : 1 Eks.
Hal : Permohonan Ijin Penelitian

26 Februari 2015

Yth : Gubernur Provinsi Daerah Istimewa Yogyakarta
cq. Kepala Biro Administrasi Pembangunan
Setda. Provinsi DIY
Jl. Malioboro, Yogyakarta

Dengan hormat, disampaikan bahwa untuk keperluan penelitian dalam rangka penulisan tugas akhir skripsi, kami mohon berkenan Bapak/Ibu/Saudara untuk memberikan ijin penelitian bagi mahasiswa Fakultas Ilmu Keolahragaan Universitas Negeri Yogyakarta :

Nama : Jaka Aliy Farissya
NIM : 11601241015
Program Studi : Pendidikan Jasmani Kesehatan dan Rekreasi (PJKR)

Penelitian akan dilaksanakan pada :

Waktu : Maret s.d April 2015
Tempat/obyek : SMP IT Abu Bakar Yogyakarta
Judul Skripsi : Pengembangan Media Pembelajaran Video Tutorial Teknik Dasar (KIHON) Karate Untuk Siswa Sekolah Menengah Pertama

Demikian surat ijin penelitian ini dibuat agar yang berkepentingan maklum, serta dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.



Dean,
Kusnitis Agus Sudarko, M.S.
NIP. 19600824 198601 1 001

Tembusan :

1. Kepala Sekolah SMP IT Abu Bakar Yogyakarta
2. Kaprodi PJKR
3. Pembimbing TAS
4. Mahasiswa ybs.



**PEMERINTAH DAERAH DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA
SEKRETARIAT DAERAH**

Kompleks Kepatihan, Danurejan, Telepon (0274) 562811 - 562814
(Hunting)
YOGYAKARTA 55213

SURAT KETERANGAN / IJIN

070/REG/VI/25/3/2015

Membaca Surat : **DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN** Nomor : **129/UN.34.16/PP/2015**
Tanggal : **26 FEBRUARI 2015** Perihal : **IJIN PENELITIAN/RISET**

- Mengingat :
1. Peraturan Pemerintah Nomor 41 Tahun 2006, tentang Perizinan bagi Perguruan Tinggi Asing, Lembaga Penelitian dan Pengembangan Asing, Badan Usaha Asing dan Orang Asing dalam melakukan Kegiatan Penelitian dan Pengembangan di Indonesia;
 2. Peraturan Menteri Dalam Negeri Nomor 20 Tahun 2011, tentang Pedoman Penelitian dan Pengembangan di Lingkungan Kementrian Dalam Negeri dan Pemerintah Daerah;
 3. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 37 Tahun 2008, tentang Rincian Tugas dan Fungsi Satuan Organisasi di Lingkungan Sekretariat Daerah dan Sekretariat Dewan Perwakilan Rakyat Daerah.
 4. Peraturan Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta Nomor 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian, dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta.

DIJINKAN untuk melakukan kegiatan survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan kepada:

Nama : **JAKA ALY FARASSYA** NIP/NIM : **11601241015**
Alamat : **FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, PJKR, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA**
Judul : **PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA**
Lokasi : **DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY**
Waktu : **2 MARET 2015 s/d 2 JUNI 2015**

Dengan Ketentuan

1. Menyerahkan surat keterangan/ijin survei/penelitian/pendataan/pengembangan/pengkajian/studi lapangan *) dari Pemerintah Daerah DIY kepada Bupati/Walikota melalui institusi yang berwenang mengeluarkan ijin dimaksud;
2. Menyerahkan soft copy hasil penelitiannya baik kepada Gubernur Daerah Istimewa Yogyakarta melalui Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY dalam compact disk (CD) maupun mengunggah (upload) melalui website adbng.jogjapro.go.id dan menunjukkan cetakan asli yang sudah disahkan dan dibubuhi cap institusi;
3. Ijin ini hanya dipergunakan untuk keperluan ilmiah, dan pemegang ijin wajib mentaati ketentuan yang berlaku di lokasi kegiatan;
4. Ijin penelitian dapat diperpanjang maksimal 2 (dua) kali dengan menunjukkan surat ini kembali sebelum berakhir waktunya setelah mengajukan perpanjangan melalui website adbng.jogjapro.go.id;
5. Ijin yang diberikan dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila pemegang ijin ini tidak memenuhi ketentuan yang berlaku.

Dikeluarkan di Yogyakarta
Pada tanggal **2 MARET 2015**
A.n Sekretaris Daerah
Asisten Perekonomian dan Pembangunan
Ub.
Kepala Biro Administrasi Pembangunan



Tembusan :

1. GUBERNUR DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA (SEBAGAI LAPORAN)
2. WALIKOTA YOGYAKARTA C.Q DINAS PERIJINAN KOTA YOGYAKARTA
3. DINAS PENDIDIKAN, PEMUDA DAN OLAHRAGA DIY
4. DEKAN FAKULTAS ILMU KEOLAHRAGAAN, UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
5. YANG BERSANGKUTAN



PEMERINTAHAN KOTA YOGYAKARTA
DINAS PERIZINAN

Jl. Kenari No. 56 Yogyakarta 55165 Telepon 514448, 515865, 515865, 515866, 562682

Fax (0274) 555241

E-MAIL : perizinan@jogjakota.go.id

HOTLINE SMS : 081227625000 HOT LINE EMAIL : upik@jogjakota.go.id

WEBSITE : www.perizinan.jogjakota.go.id

SURAT IZIN

NOMOR : 070/1026

1728/34

Membaca Surat : Dari Surat izin/ Rekomendasi dari Gubernur Kepala Daerah Istimewa Yogyakarta
Nomor : 070/REG/V/25/3/2015 Tanggal : 17 Maret 2015

Mengingat : 1. Peraturan Gubernur Daerah istimewa Yogyakarta Nomor : 18 Tahun 2009 tentang Pedoman Pelayanan Perizinan, Rekomendasi Pelaksanaan Survei, Penelitian, Pendataan, Pengembangan, Pengkajian dan Studi Lapangan di Daerah Istimewa Yogyakarta;
2. Peraturan Daerah Kota Yogyakarta Nomor 10 Tahun 2008 tentang Pembentukan, Susunan, Kedudukan dan Tugas Pokok Dinas Daerah;
3. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 29 Tahun 2007 tentang Pemberian Izin Penelitian, Praktek Kerja Lapangan dan Kuliah Kerja Nyata di Wilayah Kota Yogyakarta;
4. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 85 Tahun 2008 tentang Fungsi, Rincian Tugas Dinas Perizinan Kota Yogyakarta;
5. Peraturan Walikota Yogyakarta Nomor 18 tahun 2011 tentang Penyelenggaraan Perizinan pada Pemerintah Kota Yogyakarta;

Dijijinkan Kepada : Nama : JAKA ALIY FARISSYA
No. Mhs/ NIM : 11601241015
Pekerjaan : Mahasiswa Fak. Ilmu Keolahragaan - UNY
Alamat : Kampus Karangmalang, Yogyakarta
Penanggungjawab : Indah Prasetyawati Tri P.S., M.Or.
Keperluan : Melakukan Penelitian dengan judul Proposal : PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Lokasi/Responden : Kota Yogyakarta
Waktu : 2 Maret 2015 s/d 2 Juni 2015
Lampiran : Proposal dan Daftar Pertanyaan
Dengan Ketentuan : 1. Wajib Memberikan Laporan hasil Penelitian berupa CD kepada Walikota Yogyakarta (Cq. Dinas Perizinan Kota Yogyakarta)
2. Wajib Menjaga Tata tertib dan menaati ketentuan-ketentuan yang berlaku setempat
3. Izin ini tidak disalahgunakan untuk tujuan tertentu yang dapat mengganggu kesetabilan pemerintahan dan hanya diperlukan untuk keperluan ilmiah
4. Surat izin ini sewaktu-waktu dapat dibatalkan apabila tidak dipenuhinya ketentuan-ketentuan tersebut diatas

Kemudian diharap para Pejabat Pemerintahan setempat dapat memberikan bantuan seperlunya

Tanda Tangan
Pemegang Izin

JAKA ALIY FARISSYA



Dikeluarkan di : Yogyakarta
Pada Tanggal : 18-3-2015

Kepala

Drs. HERI KARYAWAN
NIP. 195911141989031004

Tembusan Kepada :

- Yth 1. Walikota Yogyakarta (sebagai laporan)
2. Ka. Biro Administrasi Pembangunan Setda DIY
3. Ka. Dinas Pendidikan Kota Yogyakarta
4. Kepala SMP IT Abu Bakar Yogyakarta
5. Ybs.

Lampiran 2.Surat Keterangan Penelitian SMP IT Abu Bakar Yogyakarta



SMP ISLAM TERPADU ABU BAKAR

TERAKREDITASI "A"

SK SSN No. 165 / 03 / KP / 2011

Alamat : Jl. Veteran Gg. Bekisar No. 716 Q Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta 55161

Telp./Fax. 0274 - 419134 email : smpit_aby@yahoo.com

SURAT KETERANGAN

Nomor : D-02/ 015/ IV/ 2015

Yang bertandatangan di bawah ini :

Nama : Akhsanul Fuadi, S.Ag., M.Pd.I

Jabatan : Kepala Sekolah

Instansi : SMPIT ABU BAKAR YOGYAKARTA

Alamat : Jl. Veteran Gg. Berkisar 716 Q Pandeyan Umbulharjo Yogyakarta 55161

Menerangkan bahwa :

Nama : JAKA ALIY FARISSYA

NIM : 11601241015

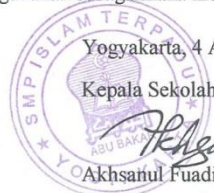
Prodi : PJKR

Universitas : UNY

Nama tersebut sudah menyelesaikan penelitian di SMPIT Abu Bakar dengan judul :

"PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA" pada bulan Maret sampai April 2015

Demikian surat keterangan ini kami buat, untuk digunakan sebagaimana mestinya .



Yogyakarta, 4 April 2015

Kepala Sekolah

Akhsanul Fuadi, S.Ag., M.Pd.I.

Lampiran 3. Validasi Ahli Materi Tahap I

**LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI **
EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL
DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK
SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Materi : Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Jaka Aliy Farissya-11601241015
Evaluator : *Dr. Sugeng Purwanto, M Pd.*
Tanggal : *09 Februari 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau ibu, sebagai ahli materi pada Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau ibu sebagai ahli materi, tentang kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang Bapak atau ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari strategi pembelajaran, isi materi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik / sangat kurang tepat /sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 3: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 4: baik / tepat / jelas
 - 5: sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak atau ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih

A. Aspek Kualitas Materi Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓	
2	Kejelasan Petunjuk Belajar					✓
3	Ketepatan memilih materi untuk media pembelajaran.				✓	
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi				✓	
5	Kejelasan contoh.				✓	
6	Kemudahan memilih menu belajar.				✓	
7	Pemberian Latihan					✓

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ Konsep				✓	
2	Kedalaman materi				✓	
3	Kecapaian Materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep					✓
5	Sistematika penyajian logis				✓	
6	Ketepatan video untuk menjelaskan materi				✓	
7	Kecukupan Materi			✓		
8	Ketuntasan materi			✓		
9	Kejelasan Video untuk menjelaskan materi			✓		
10	Aktualitas materi			✓		

C. Kebenaran Kualitas Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi pembelajaran mohon di tulis di slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan komsep, susunan kalimat, kedalaman materi, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Ukuran	Ukuran	Ukuran gambar tinjauan / kolom
2	Gedun Bari	Sapron	Sapron dengan dg Tonykton ke bawahan
3	Mac Ceni	Perencanaan dg Ujung Jari	Ujung jari kaki dengan Ujung bagian-bagian kaki kaki kanan
4	Dapur Pstun	Belum ada	- Confrontasi - Lemah kapi
5	Tuwin Pajisan	Teloh Beer	Sedikit kapi
6			
7			

D. Komentar dan Saran Umum

2 & 3. Review Cari sumber bila telah ada buku
atau bisa konsultasi dg pakej.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
- ② 2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk diproduksi

(Mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta 9 Februari 2015

Ahli Materi



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19650325 200501 1 002

Lampiran 4. Validasi Ahli Materi Tahap II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MATERI² EVALUASI PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Materi : Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa SMP kelas VII
Peneliti : Jaka Aliy Farissya-11601241015
Evaluator : Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.
Tanggal : 18 Februari 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau ibu, sebagai ahli materi pada Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau ibu sebagai ahli materi, tentang kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang Bapak atau ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari strategi pembelajaran, isi materi, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik / sangat kurang tepat /sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 3: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 4: baik / tepat / jelas
 - 5: sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak atau ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih

A. Aspek Kualitas Materi Media Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kesesuaian Kompetensi Inti dan Kompetensi Dasar				✓	
2	Kejelasan Petunjuk Belajar				✓	
3	Ketepatan memilih materi untuk media pembelajaran.					✓
4	Ketepatan pemilihan bahasa dalam menguraikan materi					✓
5	Kejelasan contoh.					✓
6	Kemudahan memilih menu belajar.					✓
7	Pemberian Latihan					✓

B. Aspek Isi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kebenaran isi/ Konsep					✓
2	Kedalaman materi					✓
3	Kecapaian Materi untuk pencapaian kompetensi				✓	
4	Kejelasan materi/ konsep					✓
5	Sistematika penyajian logis					✓
6	Ketepatan video untuk menjelaskan materi					✓
7	Kecukupan Materi					✓
8	Ketuntasan materi				✓	
9	Kejelasan Video untuk menjelaskan materi				✓	✓
10	Aktualitas materi				✓	

C. Kebenaran Kualitas Materi Pembelajaran dan Isi

Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek kualitas materi pembelajaran dan isi pembelajaran mohon di tulis di slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan komsep, susunan kalimat, kedalaman materi, dan lain-lain.
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

D. Komentar dan Saran Umum

Saran dari
Layan Untan & Yji Coba.

E. Kesimpulan

Program ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk diproduksi

(Mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta, 8 Februari 2015

Ahli Materi



Dr. Sugeng Purwanto, M.Pd.
NIP. 19650325 200501 1 002

Lampiran5. Validasi Ahli Media Tahap I

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Materi : Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama IT Abu Bakar
Peneliti : Jaka Aliy Farissya-11601241015
Evaluator : *Smyono, M.Or.*
Tanggal : *3-3-2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau ibu, sebagai ahli media pada Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau ibu sebagai ahli media, tentang kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang Bapak atau ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari Komunikasi, Desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "✓" pada kolom yang tersedia.
Keterangan: *1. Sangat Kurang Baik*
2. kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
3. cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
4. baik / tepat / jelas
5. sangat baik / sangat tepat / sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
5. Atas kesediaan Bapak atau ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>			✓		
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>			✓		
3	Ketepatan pemilihan musik		✓			
4	Kemenarikan animasi				✓	
5	Kejelasan animasi			✓		
6	Kejelasan suara video			✓		
7	Kejelasan narasi			✓		
8	Ukuran video				✓	
9	Relevansi Video dengan materi (kontekstual)				✓	
10	Penempatan tombol			✓		
11	Konsistensi tombol			✓		
12	Ukuran tombol		✓			
13	Ketepatan pemilihan warna tombol		✓			
14	Ketepatan pemilihan warna teks			✓		
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf			✓		
16	Ketepatan ukuran huruf			✓		
17	Kejelasan gambar			✓		
18	Kejelasan warna gambar			✓		
19	Ketepatan ukuran gambar			✓		
20	Tampilan desain slide			✓		
21	Komposisi slide			✓		

B. Aspek Pemrograman

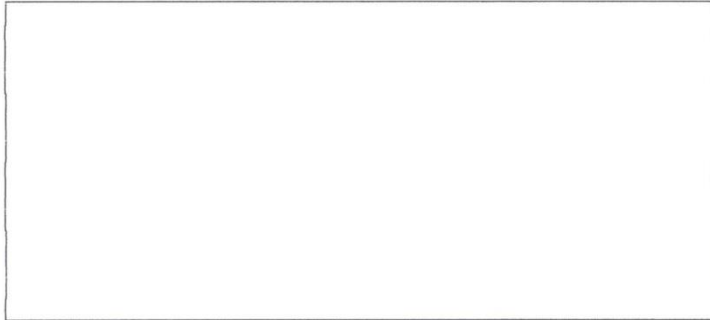
No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaksi siswa dengan media pembelajaran			✓		
2	Kemudahan berinteraksi dengan media pembelajaran			✓		
3	Kejelasan petunjuk penggunaan		✓			
4	Kejelasan struktur navigasi		✓			
5	Kemudahan penggunaan tombol			✓		
6	Kecepatan animasi			✓		
7	Pengaturan animasi			✓		
8	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa		✓			
9	Efisiensi teks		✓			
10	Efisiensi penggunaan slide			✓		

C. Kebenaran aspek tampilan dan aspek pemograman
Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemograman mohon di tulis di slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna background, susunan kalimat, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Menu dan Tombol	tidak sama	lebih konsisten
2	Music	kadang tidak berbunyi	suara diperkeras.
3	Pengelompokan	jenis 5 "kata"	dikelompokkan berdasarkan jenis
4	Warna -	monoton	lebih variatif
5	Isi dan susunan	kelengkapan	jangan di singkas
6	Petunjuk penggunaan.	tidak ada	dibuat -
7			

D. Komentar dan Saran Umum



E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk diproduksi

(Mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta, 03 Maret 2015

Ahli Media



Saryono, S.Pd. Jas. M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 6. Validasi Ahli Media Tahap II

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA² PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Materi : Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama IT Abu Bakar
Peneliti : Jaka Aliy Farissya-11601241015
Evaluator : *Saryono, M.or*
Tanggal : *17 - 3 - 2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau ibu, sebagai ahli media pada Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau ibu sebagai ahli media, tentang kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang Bapak atau ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari Komunikasi, Desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari “sangat baik” sampai dengan “sangat kurang” dengan cara memberikan tanda “√” pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik / sangat kurang tepat /sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 3: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 4: baik / tepat / jelas
 - 5: sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak atau ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>				✓	
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik					✓
4	Kemenarikan animasi				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Kejelasan suara video					✓
7	Kejelasan narasi					✓
8	Ukuran video			✓	✓	
9	Relevansi Video dengan materi (kontekstual)					✓
10	Penempatan tombol				✓	
11	Konsistensi tombol				✓	
12	Ukuran tombol				✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓	
14	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar			✓		
18	Kejelasan warna gambar			✓	✓	
19	Ketepatan ukuran gambar				✓	
20	Tampilan desain slide				✓	
21	Komposisi slide				✓	

B. Aspek Pemograman

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaksi siswa dengan media pembelajaran					✓
2	Kemudahan berinteraksi dengan media pembelajaran				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
4	Kejelasan struktur navigasi				✓	
5	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
6	Kecepatan animasi				✓	
7	Pengaturan animasi					✓
8	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					
9	Efisiensi teks				✓	
10	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran aspek tampilan dan aspek pemograman
Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemograman mohon di tulis di slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna background, susunan kalimat, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1	Video	kecuaan Full	lebih Full
2	Gambar	ada yg blur. notan	di rapikan dihilangkan.
3			
4			
5			
6			
7			

D. Komentar dan Saran Umum

- Video diperlebar
- Foto diperlebar yg ada background hitam.

E. Kesimpulan

Produk ini dinyatakan :

1. Layak diproduksi tanpa direvisi
- ② 2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk diproduksi

(Mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta, 17 Maret 2015
Ahli Media



Saryono, S.Pd. Jas. M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 7. Validasi Ahli Media Tahap III

LEMBAR EVALUASI UNTUK AHLI MEDIA PENGEMBANGAN MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL DALAM MEMPERKENALKAN TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Materi : Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa Sekolah Menengah Pertama IT Abu Bakar
Peneliti : Jaka Aliy Farissya-11601241015
Evaluator : *Saryono, M. Or*
Tanggal : *24/3/2015*

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mengetahui pendapat Bapak atau ibu, sebagai ahli media pada Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama. Pendapat, kritik, saran, dan koreksi dari Bapak atau ibu sangat bermanfaat untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang kami kembangkan. Sehubungan hal tersebut kami berharap kesediaan Bapak atau ibu untuk memberikan respon pada setiap pertanyaan sesuai dengan petunjuk dibawah ini :

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari Bapak atau ibu sebagai ahli media, tentang kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang Bapak atau ibu sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas Pengembangan media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan. Lembar evaluasi ini terdiri dari Komunikasi, Desain teknis, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat baik" sampai dengan "sangat kurang" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: sangat kurang baik / sangat kurang tepat /sangat kurang jelas
 - 2: kurang baik / kurang tepat / kurang jelas
 - 3: cukup baik / cukup tepat / cukup jelas
 - 4: baik / tepat / jelas
 - 5: sangat baik/ sangat tepat/ sangat jelas
4. Komentar, Kritik, dan saran Mohon dituliskan pada Kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan Bapak atau ibu untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan







No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Ketepatan pemilihan warna <i>background</i>					✓
2	Keserasian warna tulisan dengan <i>background</i>				✓	
3	Ketepatan pemilihan musik				✓	
4	Kemenarikan animasi				✓	
5	Kejelasan animasi				✓	
6	Kejelasan suara video				✓	
7	Kejelasan narasi				✓	
8	Ukuran video					✓
9	Relevansi Video dengan materi (kontekstual)				✓	
10	Penempatan tombol				✓	
11	Konsistensi tombol				✓	
12	Ukuran tombol				✓	
13	Ketepatan pemilihan warna tombol				✓	
14	Ketepatan pemilihan warna teks				✓	
15	Ketepatan pemilihan jenis huruf				✓	
16	Ketepatan ukuran huruf				✓	
17	Kejelasan gambar					✓
18	Kejelasan warna gambar				✓	
19	Ketepatan ukuran gambar				✓	
20	Tampilan desain slide				✓	
21	Komposisi slide				✓	

B. Aspek Pemrograman

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Tingkat interaksi siswa dengan media pembelajaran				✓	
2	Kemudahan berinteraksi dengan media pembelajaran				✓	
3	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
4	Kejelasan struktur navigasi				✓	
5	Kemudahan penggunaan tombol				✓	
6	Kecepatan animasi					✓
7	Pengaturan animasi				✓	
8	Pemberian umpan balik terhadap respon siswa					
9	Efisiensi teks				✓	
10	Efisiensi penggunaan slide				✓	

C. Kebenaran aspek tampilan dan aspek pemograman
Petunjuk:

1. Apabila terjadi pada aspek tampilan dan pemograman mohon di tulis di slide ke berapa pada kolom 2.
2. Pada kolom 3 ditulis jelas kesalahan, misalnya kesalahan konsep, warna background, susunan kalimat, dan lain-lain
3. Saran untuk perbaikan mohon ditulis singkat dan jelas pada kolom 4.

No	Bagian yang Salah	Jenis Kesalahan	Saran Perbaikan
1	2	3	4
1			
2			
3			
4			
5			
6			
7			

D. Komentar dan Saran Umum

Sudah sangat baik

E. Kesimpulan

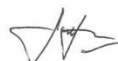
Produk ini dinyatakan :

- ①. Layak diproduksi tanpa direvisi
2. Layak diproduksi dengan revisi sesuai saran
3. Tidak Layak untuk diproduksi

(Mohon bapak atau ibu memberikan tanda lingkaran pada nomor sesuai dengan kesimpulan yang telah diberikan)

Yogyakarta, 24/3/2015

Ahli Media



Saryono, S.Pd. Jas. M.Or.
NIP. 19811021 200604 1 001

Lampiran 8. Lembar Kuisioner Tanggapan Siswa

1

LEMBAR EVALUASI UNTUK SISWA MEDIA PEMBELAJARAN VIDEO TUTORIAL TEKNIK DASAR (KIHON) KARATE UNTUK SISWA SEKOLAH MENENGAH PERTAMA

Mata Pelajaran : Pendidikan Jasmani, Olahraga dan Kesehatan
Materi Pokok : Beladiri, Teknik Dasar (Kihon) Karate
Sasaran Program : Siswa SMP IT ABU BAKAR Kelas VII
Nama : Argo Bimo Wicaksono
Nomor Absen : 05/7A
Tanggal : Sabtu, 28 Maret 2015

Lembar evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran yang sedang dalam proses pengembangan.

Petunjuk:

1. Lembar Evaluasi ini dimaksudkan untuk mendapatkan informasi dari siswa tentang kualitas media pembelajaran video tutorial teknik dasar (kihon) karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan.
2. Penilaian, Kritik, dan saran yang anda sampaikan melalui kuesioner ini akan menjadi acuan pengembang untuk memperbaiki dan meningkatkan kualitas media pembelajaran video tutorial dalam memperkenalkan teknik dasar karate untuk siswa sekolah menengah pertama yang sedang dalam proses pengembangan ini. Lembar evaluasi ini mencakup aspek tampilan, aspek isi, aspek pembelajaran, aspek kemudahan penggunaan dalam pengoperasian, komentar dan saran umum, serta kesimpulan.
3. Rentang evaluasi mulai dari "sangat tidak setuju" sampai dengan "sangat setuju" dengan cara memberikan tanda "√" pada kolom yang tersedia.

Keterangan:

- 1: Sangat tidak setuju/ sangat kurang baik
 - 2: tidak setuju/ kurang baik
 - 3: ragu-ragu/ cukup baik
 - 4: setuju/ baik
 - 5: sangat setuju/ sangat baik
4. Komentar, Kritik, dan saran mohon dituliskan pada kolom yang telah disediakan dan apabila tidak mencukupi mohon ditulis pada kertas tambahan yang telah disediakan.
 5. Atas kesediaan adik-adik untuk mengisi kuesioner ini saya ucapkan terimakasih.

A. Aspek Tampilan

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan pada tulisan				✓	
2	Kejelasan petunjuk penggunaan				✓	
3	Kemudahan memilih menu					✓
4	Kemudahan penggunaan tombol					✓
5	Kejelasan fungsi tombol					✓
6	Kejelasan suara musik				✓	
7	Kejelasan gambar video					✓
8	Kejelasan suara video				✓	
9	Kejelasan warna gambar				✓	
10	Kemenarikan animasi				✓	
Jumlah						
Jumlah Skor						
Rerata Skor						

B. Aspek Isi/ Materi

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Kejelasan materi				✓	
2	Kelugasan bahasa					✓
3	Kejelasan bahasa					✓
4	Video memperjelas materi					✓
Jumlah						
Jumlah skor						
Rerata skor						

C. Aspek Pembelajaran

No	Aspek yang Dinilai	Penilaian				
		1	2	3	4	5
1	Materi mudah dipelajari				✓	
2	Materi menantang/ menarik				✓	
3	Memahami materi ini bermanfaat untuk kehidupan sehari-hari					✓
4	Mudah memilih menu belajar					✓
5	Kejelasan petunjuk belajar					✓
6	Dengan media belajar ini, belajar lebih menyenangkan				✓	
7	Dengan media belajar ini, belajar lebih menarik				✓	
8	Media belajar ini membantu saya dalam belajar					✓
Jumlah						
Jumlah skor						
Rerata skor						

D. Saran dan Masukan

Bagus untuk belajar

.....

.....

.....

Yogyakarta,

Siswa

Argo Bimo W.

Lampiran 9. Teks Narasi/ Subtittle Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate

Tabel 60. Teks Narasi/Subtittle Video Tutorial Teknik Dasar (*Kihon*) Karate

No	Nama Gerakan	Teks Narasi
1	<i>Heiko Dachi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Heiko Dachi</i> (kuda-kuda berdiri) - Kaki dan bahu berada pada posisi sama lebar, kedua tumit pada posisi sejajar dan posisi tangan mengepal sempurna. - Tumit kaki kanan dan kiri mehadap lurus ke arah depan
2.	<i>Zenkutsu Dachi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Zenkutsu Dachi</i> (kuda-kuda Berdiri Tekuk Depan) - Posisi kaki depan tidak sejajar/ tidak segaris dengan kaki belakang. Dilihat dari depan kedua telapak kaki kanan dan kiri akan jelas terlihat. - kaki belakang lurus, kaki depan ditekuk, lutut kaki depan tepat berada di telapak kaki depan, dan pinggul direndahkan.
3.	<i>Kiba Dachi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kiba Dachi</i> (Berdiri Tunggang kuda) - Kaki kanan dibuka ke samping kanan dan kiri sebanyak 2 kali lebar bahu, berat badan tepat ditengah, dibagi rata di antara 2 kaki. Pinggul direndahkan, dan punggung tegak lurus. Kedua tumit harus berada pada garis lurus dan jari-jari kaki menghadap lurus ke depan.
4.	<i>Kokutsu Dachi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kokutsu Dachi</i> (Berdiri tekuk Belakang) - Kedua kaki diregangkan, kaki kanan diregangkan ke belakang, lutut kaki belakang ditekuk dan kaki depan dilonjorkan ringan sedikit menekuk ke depan. Pinggul direndahkan - Berat badan lebih dicondongkan pada kaki belakang. Posisi kaki belakang di tekuk rendah dan posisi kaki depan dilonjorkan ringan ke depan dengan sedikit menekuk.

5.	<i>Gyaku Tsuki</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gyaku Tsuki</i> (Tinjuan Kebalikan) - jika posisi kaki kiri di depan maka lengan yang digunakan untuk meninju adalah lengan kanan, begitu juga sebaliknya. Posisi awal, tangan yang akan memukul berada di pinggang dan saat lengan di dorong lurus ke depan ada perputaran lengan ke arah dalam. Sasaran pukulan adalah perut/ ulu hati. Ketika tangan/lengan kanan memukul tangan kiri berada pada pinggul atau tepat di atas sabuk - Posisi Kaki menggunakan kuda-kuda <i>Zenkutsu Dachi</i>. pada awalnya genggam tangan yang akan digunakan untuk memukul menghadap ke arah atas, ketika lengan di dorong ke depan terjadi perputaran lengan ke dalam sehingga kepalan tangan berubah menghadap ke arah bawah
6.	<i>Kizami Tsuki</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Kizami Tsuki</i> (Tinjuan menusuk) - Gerakan <i>Kizami Tsuki</i> merupakan pukulan sejajar dengan kaki depan - Tanpa menggerakkan kaki depan, pukul/ tinju keras-keras ke depan dengan meluncurkan lengan yang sejajar dengan kaki depan - Posisi kaki menggunakan kuda-kuda <i>Zenkutsu Dachi</i> - lengan yang digunakan untuk memukul sama dengan kaki yang berada di depan - dilihat dari posisi samping pada awalnya genggam tangan untuk memukul menghadap ke atas, ketika di dorong ke depan terjadi perputaran lengan ke dalam sehingga kepalan tangan berubah menghadap ke bawah - Sasaran pukulan bisa dada, leher, ataupun kepala
7.	<i>Gedan Barai</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Gedan Barai</i> (Tangkisan Ke bawah) - perkenaan tangkisan ini adalah sisi bagian luar lengan depan atau yang sejajar dengan kelingking - Sikap awal ketika akan melakukan tangkisan <i>Gedan Barai</i> - Kepalan tangan yang digunakan untuk menangkis tepat berada di atas bahu, dan tangan yang tidak digunakan untuk menangkis lurus ke arah bawah - hasil akhir dari tangkisan <i>Gedan Barai</i> - Proses dari awal gerakan sampai akhir tetap ada perputaran lengan. Kedua lengan depan berputar dan kedua lengan hampir bersentuhan ketika saling menyilang - Kepalan tangan yang tidak digunakan untuk melakukan tangkisan berada pada pinggang atau

		<p>tepat di atas sabuk</p> <ul style="list-style-type: none"> - Perkenaan tangkisan menggunakan lengan bagian luar atau yang sejajar dengan kelingking
8.	<i>Age uke</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Age uke</i> (Tangkisan bagian Atas) - perkenaan tangkisan ini adalah sisi bagian luar lengan depan - Sikap awal ketika akan melakukan gerakan tangkisan <i>Age uke</i> - Posisi tangan yang digunakan untuk menangkis tepat berada di bawah - hasil akhir dari tangkisan <i>Age uke</i>. Bisa dilihat perkenaan tangkisan ini adalah sisi bagian luar lengan depan dan posisi akhir tangan yang menangkis berada di depan dahi agak naik ke atas - Proses dari awal gerakan sampai akhir tetap ada perputaran lengan. Kedua lengan berputar dan kedua tangan hampir bersentuhan ketika saling menyilang. - tangan yang tidak digunakan untuk melakukan tangkisan berada pada pinggang atau tepat di atas sabuk - Perkenaan tangkisan menggunakan lengan bagian luar atau yang sejajar dengan kelingking.
9.	<i>Uci Uke</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Uci Uke</i> (Tangkisan dari dalam) - Pergerakan tangkisan ini adalah dari dalam ke luar - sikap awal sebelum karateka melakukan tangkisan <i>Uci Uke</i>, posisi kepala tangan yang akan digunakan untuk menangkis berada di bawah dan dibawa menuju atas pinggang mendekati sekitar ketiak sedangkan lengan yang tidak menangkis berada di sebelah atas - hasil akhir tangkisan <i>Uci Uke</i>, pada tangkisan ini tidak ada perputaran lengan sehingga posisi tangan tetap dari awal pengambilan menuju hasil akhir gerakan - kepala tangan yang digunakan untuk menangkis menghadap kedalam - tangan yang tidak digunakan untuk menangkis berada tepat diatas sabuk, dan kepala tangan yang digunakan untuk menangkis menghadap kedalam dan

		<p>tinggi dari kepalan tangan sejajar dengan bahu</p> <ul style="list-style-type: none"> - perkenaan tangkisan ini menggunakan sisi bagian dalam dari tangan atau yang sejajar dengan ibu jari.
10.	<i>Soto uke</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Soto uke</i> (Tangkisan lengan) tangkisan dari luar ke dalam - Perkenaan tangkisan ini adalah sisi bagian luar dari lengan atau yang sejajar dengan kelingking - Pengambilan gerakan tangkisan ini dari arah luar menuju dalam - posisi awal gerakan sebelum karateka melakukan <i>Soto uke</i>, kepalan tangan yang digunakan untuk menangkis dibawa ke samping telinga, jaga siku agar tetap terangkat dan tangan yang tidak menangkis diluruskan kedepan - hasil akhir dari tangkisan <i>Soto uke</i>, proses dari sikap awal menuju hasil akhir ada perputaran tangan yang digunakan untuk menangkis dari luar ke dalam - proses dari awal menuju akhir ada perputaran tangan dari luar ke dalam pada tangan yang digunakan untuk menangkis - tangan yang tidak digunakan untuk menangkis ditarik menuju pinggang atau diletakan tepat diatas sabuk
11.	<i>Shuto Uke</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Shuto Uke</i> (tangkisan tangan pedang) - Sisi telapak tangan yang digunakan untuk menangkis miring seolah-olah memotong atau menebas lengan lawan - Dari titik dekat telinga tangan yang menangkis ditebaskan ke depan dengan arah menurun - Ketika menangkis tangan yang menangkis bergerak lewat diatas lengan depan tangan yang lain, sedangkan tangan yang lain ditarik kearah ulu hati dan berada dibawah siku lengan yang menangkis dengan telapak tangan menghadap ke atas - sisi telapak tangan yang digunakan untuk menangkis adalah sisi telapak tangan bagian luar atau yang sejajar dengan jari kelingking - Tangan yang tidak digunakan untuk menangkis ditarik dan diletakan dibawah/ ulu hati dengan telapak tangan menghadap ke atas

12.	<i>Mae geri</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mae geri</i> (tendangan ke depan) - bagian kaki yang digunakan untuk menendang adalah bagian kaki macan/ ujung dari bola-bola kaki. - sikap awal sebelum melakukan tendangan adalah kaki dan lutut diangkat setinggi dada kemudian lecutkan kaki kedepan dengan ujung jari kaki menghadap ke depan - tarik kembali ke posisi awal sebelum kaki diturunkan ke lantai - sikap awal sebelum melakukan tendangan - kaki dan lutut diangkat ke atas menuju depan dada sebelum kaki di lecutkan kedepan - hasil akhir tendangan, kaki lurus ke depan dengan ujung jari kaki menghadap ke bagian badan lawan yang akan di serang.
13.	<i>Mawashi geri</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Mawashi geri</i> (tendangan menyamping/ memutar) - Hal penting dalam tendangan ini adalah perputaran pinggul - ketika melakukan tendangan putar seluruh pinggul dari luar ke dalam agar mendapatkan hasil tendangan yang maksimal. - angkat kaki dan lutut kedepan, setelah itu putar pinggul sebagai ayunan lutut ke depan - hasil akhir dari tendangan <i>Mawashi geri</i> - Perkenaan dari tendangan ini adalah punggung kaki - Setelah kaki dilecutkan untuk menendang tarik kembali keposisi awal sebelum kaki diturunkan ke lantai - setelah itu turunkan kaki ke lantai seperti pada posisi semula
14	<i>Yoko geri keage</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Yoko geri keage</i> (tendangan mengangkat ke samping) - kaki yang digunakan untuk menendang dilecutkan kearah samping setinggi tingginya - Perkenaan dalam tendangan menggunakan tumit - untuk memperoleh dukungan kuat maka tekuk lutut yang lainnya sampai tempurung lutut berada tepat di atas jari-jari kaki - angkat kaki setinggi rata-rata air, sampai telapak kaki menyentuh lutut lainnya, kemudian lentingkan lutut kearah sasaran yaitu samping - setelah dilentingkan, tarik kembali ke posisi awalan, setelah itu turunkan kaki ke lantai

15	<i>Yoko geri kekomi</i>	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Yoko geri kekomi</i> (tendangan menyodok ke samping) - tendangan kekomi adalah ke samping - tendangan ini harus menyodok dengan perkenaan kaki pedang atau sisi telapak kaki bagian luar/ yang sejajar dengan jari kelingking kaki - angkat kaki yang digunakan untuk menendang agak ke samping sampai dengan telapak kaki menyentuh lutut kaki lainnya, kemudian sodokan dengan menggunakan kaki pedang ke arah samping dengan kuat - tarik kembali kaki ke posisi awalan, sebelum akhirnya menurunkan kaki di lantai.
----	-------------------------	--

Lampiran 10. Dokumentasi Penelitian



Gambar 52. Penjelasan Kepada Siswa



Gambar 53. Penjelasan Cara Pengisiann Angket Kepada Siswa



Gambar 56. Siswa Mengisi Angket Penilaian Kelompok Kecil dan Mengoperasikan Media Video Tutorial



Gambar 57. Siswa Mengisi Angket Penilaian Kelompok Besar